BONUKSENA 16 LISÄSIVUA!

SUPER POWER

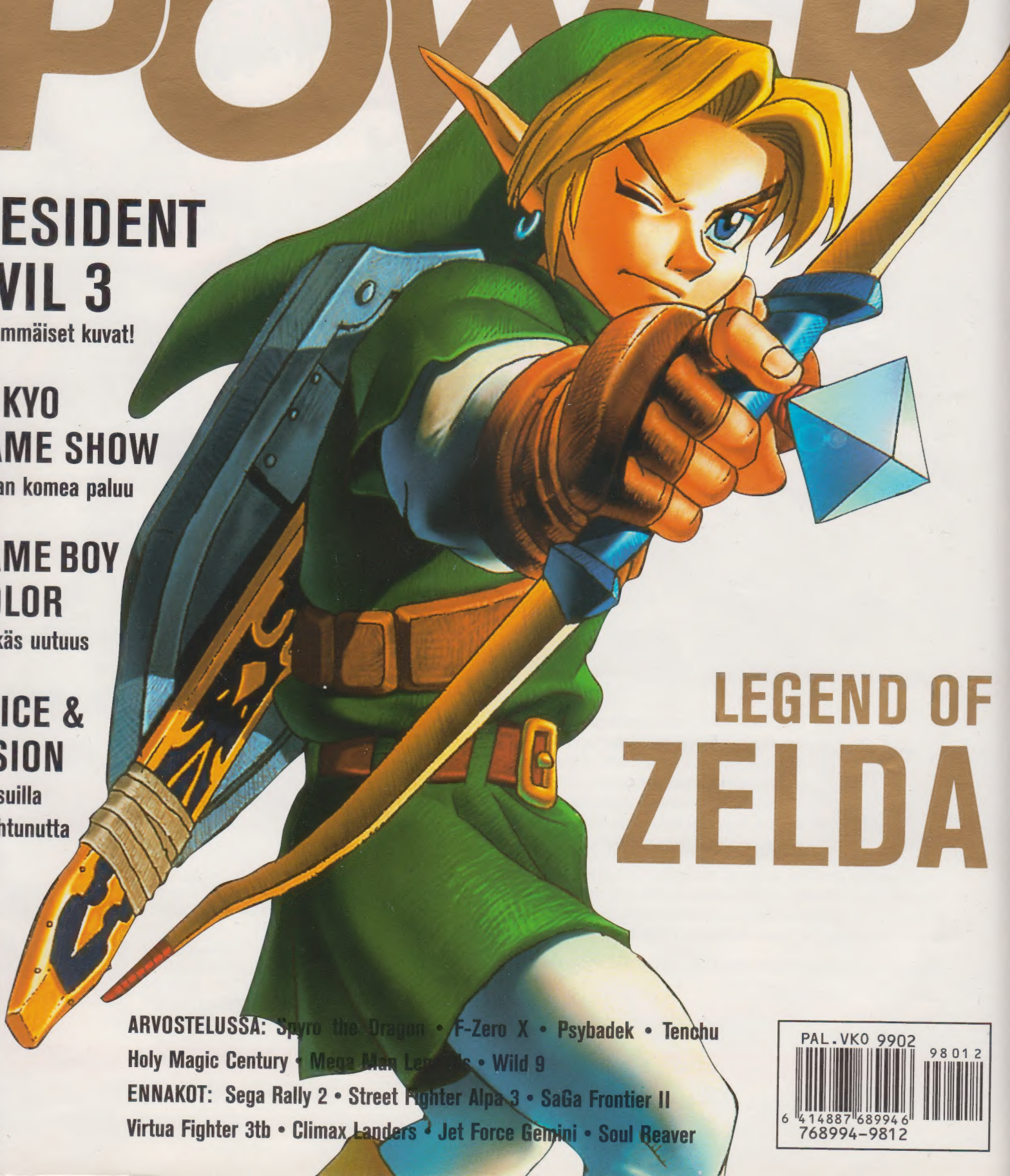
Nro 12 • 1998 • Hinta 32:-

RESIDENT EVIL 3
Ensimmäiset kuvat!

TOKYO GAME SHOW
Segan komea paluu

GAME BOY COLOR
Värikäs uutuus

VOICE & VISION
Messuilla tapahtunutta



LEGEND OF ZELDA

ARVOSTELUSSA: Spyro the Dragon • F-Zero X • Psybadek • Tenchu
Holy Magic Century • Mega Man Legends • Wild 9
ENNAKOT: Sega Rally 2 • Street Fighter Alpa 3 • SaGa Frontier II
Virtua Fighter 3tb • Climax Landers • Jet Force Gemini • Soul Reaver

PAL.VKO 9902
98012
6 414887 689946
768994-9812

"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.

CRASH BANDICOOT 3 WARPED™

Crash tekee paluun suurempana, parempana ja karvaisempana kuin koskaan! Dr Neo Cortex on keksinyt aikamatkailun ja vetäisee Crashin mukaansa maailman ympäri kulkevaan seikkailuun... Pelissä pääsee seikkailemaan muinaisen Egyptin, Rooman, keskiaikaisen Englannin, kadonneen Atlantiksen ja dinosaurusten aikakauden ympäristöissä.

Entistä parempi grafiikka, vapaampi liikkuminen ja hiotumpi pelattavuus. Runsaasti uusia liikkeitä: uusi tuplahyppy, kuolemantornadopiruetti ja liukutaklaus... Ja varusteita: laserohjattu omenasinko, juoksukengät, vesiskootteri, moottoripyörä, leijuva skeittilauta, lentokone ja sukellusvene jne...

Yllätysvieraana pelissä Crashin sisko Coco jolla pääsee myös pelailemaan.

Hae omasi nyt kun niitä vielä saa!

Maailman suosituin tv-pelikonsoli!

Täristävä analoginen **DualShock**-ohjain vakiona

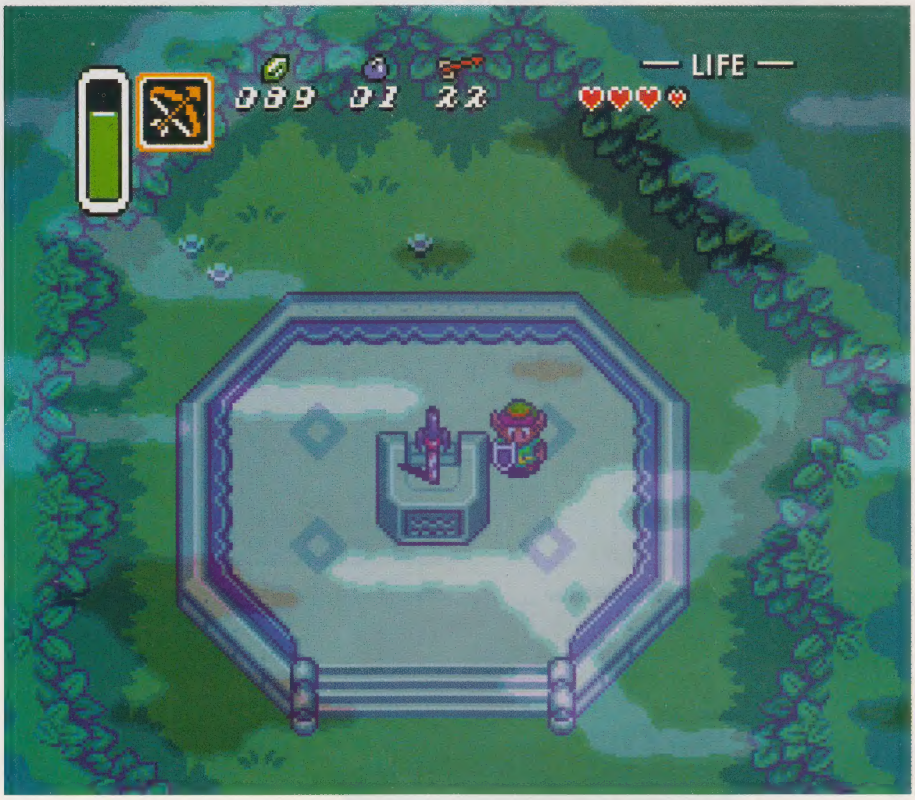
SoundScope -musiikinkuuntelu-ohjelma, jossa 24 erilaista näyttöä

PlayStation

PlayStation Helpline 0600-411 911 (4,70 mk/min+ppm). Tekninen tuki ja pelivinkit ma-pe 17.00-21.00

Maahantuonti ja markkinointi Computer 2000 Finland

www.playstation-europe.com



Legenda elää taas

Legend of Zelda: Ocarina of Time -peli on vihdoin ensi-illassa. On jälleen aika palata Hyrulen maisemiin, tällä kertaa kolmannen ulottuvuuden voimistamana. Peli on muuttunut paljon sitten NES-aikojen, silti säilyttäen kaikki perustavat ominaisuutensa. Ensimmäisestä pelistä on jo kymmenkunta vuotta; osa tämän lukijoista ei ollut vielä silloin edes syntynyt. Prinsessa Zeldan pelastaminen pahalta Ganonilta tuntuu jo melkein elämäntehtävältä, muillekin kuin Link-pojalle. Zelda-pelien taika on lyömätöntä, näin hyvää tarinaa yhdistettynä pelattavuuteen on vaikea löytää muista peleistä. Odotukset uusinta osaa kohtaan ovat valtavat, mikä tahansa muu kuin maailman paras peli olisi pettymys. Pettymyksiä tulee vastaan aina, mutta tämä peli lunastanee varmasti paikkansa historiassa.

Muille kuin seikkailupelien ystäville Zeldasta ei tunnu olevan iloa. Makuasioista ei kuitenkaan pidä turhaan miekkoja kalistella, urheilun ystävät voivat ladata koneeseensa vaikkapa NHL '99:n. Maailman parhaita pelejä tuntuu tulevan oikealta ja vasemmalta – hyvä tilanne siis meille pelien suurkuluttajille.

Rami Heinisuo

SUPER POWER

JULKAISIJA
Egmont Kustannus Oy Ab
PL 317
33101 TAMPERE
puh. 03-2738111

PÄÄTOIMITTAJA:
Marjaana Tulosmaa

TOIMITUS:
Jukka Torvinen
Rami Heinisuo
Sasu Lintula
Elina Kallio
Samson

MARKKINOINTI:
Jarmo Ojanen

KÄÄNNÖS:
Rami Heinisuo
Samuli Lintula
Anna Pertola
Esa Toivonen

TOIMITUS ATLANTIC
Tobias Bjarneby
Martin Johansson
Anna Clason
Lena Laurén
Nino Höglund
TinTin
Lovisa Lundström
Micke Weichbrodt
Jonas Svensson
Mikael All

Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin.

TILAAJAPALVELU
puh. 03-2251 943
03-2251 955

ILMOITUSMYYNTI
ICEMEDIA
puh. 09-7002 9910
fax 09-7554 438

PAINOPAIKKA
Alprint Rahola, Finland
ISSN 1237-1319

(c) 1998 Atlantic.
All rights reserved.
All trademarks and
copyrights are recognized.

Tokyo Game Show _____26

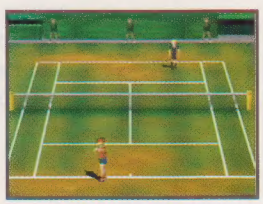
Game Boy Color_____40

Ennakot _____12

Jet Force Gemini

Apocalypse

Street Fighter Alpha 3


Centre Court Tennis

Arvostelut _____47

F-Zero X

NHL '99

Psybadek

Spyro the Dragon

SUPER POWER 12/98

Hype 8
Uusi *Resident Evil* sekä Dreamcastille että PlayStationille • *Pokémon* myy kuin häkä • 24-osainen Capcom-RPG • Namco naimisiin Segan kanssa

Ennakot 12
Jet Force Gemini • *Centre Court Tennis* • *Apocalypse* • *Soul Reaver* • *Street Fighter Alpha 3* • *Music* • *South Park 64* • *Battletanx*

Legend of Zelda 16
Koko tarina. Ja sitten kaikki soittamaan okariinaa.

Tokyo Game Show 26
Mahtipelitystä Nipponin malliin.

Game Boy Color 40
Maailman pienin pelikonsoli briljeeraa nyt väreillä.

Psygnosis 42
Hei, me ollaan Euroopan suurin pelitalo!
Vaikka Manchester menikin...

Klassikot 63
Ninja-sarjan kulminoituma on *Ninja Gaiden II*.
Kaaoksen Musta Miekka Puhuu!

Kolikkopelit 67
Mätkintöihin erikoistuneiden kolmen suuren uutuudet.

Ohjaimet 68
Uusia hilavitkuttimia omalla vastuulla

RPG 74
Dreamcast ropettaa niin pirusti.

ARVOSTELUT

NINTENDO 64
Chopper Attack 71
F-Zero X 48
NHL '99 50
S.C.A.R.S. 66

SATURN
Deep Fear 60

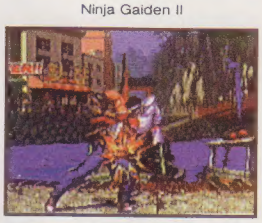
PLAYSTATION
Colony Wars: Vengeance 54
Moto Racer 2 73
Psybadek 58
Spyro the Dragon 52
Tenchu 56
Wild 9 64

VAKITUISET
Postia 6
Uudet julkaisut 46
Vinkit 76
Kysymykset ja vastaukset 80
Seuraavassa numerossa 82

Legend of Zelda 16

Climax Landers

Ninja Gaiden II



King of Fighters '98

Postia

Super Powerin lukijakirjeet ihastuttavat ja vihastuttavat. Peleihin liittyviä kirjeitänne odotamme osoitteessa:
Super Power/Lukijakirjeet, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere

Terve SuPo!

Kiitokset hyvästä lehdestä ja siitä, että RPG-sivut on poistettu kokonaan. Ette arvostelleet ollenkaan Saturn-pelejä numerossa 7, kiitokset nyös siitä.

Haluaisin sanoa Matille ja Mikalle (Supo 7, s. 6): Kuinka surkeita te oikein olette? Teillä meni oppaiden kanssa reilut 21 tuntia *Resident Evil*:in selvittämiseen. Minulla siihen meni ilman opasta reilut 5 tuntia ja toisella kerralla 3 tuntia 24 minuuttia. Sitten kerroitte, että *Resident Evil 2*:n selvittämiseen meni reilut 6 tuntia. Minulla siihen meni 3 tuntia 7 minuuttia ja sain lisäksi Superior-arvosanan.

Minun mielestäni teidän arvostelusysteeminne haisee kuin Marion jalkahiki; keskinkertaisten pelien pitäisi saada keskinkertaisia pisteitä (esim. 40-60 eikä 70-80).

Mielestäni Nipa-nörttien uusi kone (N64) pitäisi laittaa sinne minne se kuuluu, esim. hiekkalaatikkoon (Huom. nintendolaiset, teitä on loukattu!).

Kaikki teidän lehdestänne on parantunut, tosin kaipaan enemmän huumoria.

T: Tehoakku

Ps. Yksi vinkki Saturnin omistajalle: pistäkää Saturn museoon tai haudatkaa se maan alle.

Arvostelulinjaamme emme muuta. Muuten mielipiteet ovat mielipiteitä.

SuPo

"Mielestäni Nipa-nörttien uusi kone (N64) pitäisi laittaa sinne minne se kuuluu, esim. hiekkalaatikkoon (Huom. nintendolaiset, teitä on loukattu!)."

Hei SuPotukset!

Minulla on muutamia kysymyksiä.
1. Mitä muita Dreamcast-huippupelejä tulee kuin *Virtua Fighter* ja *Sega Rally 2*?
2. Tuleeko N64:n *Golden Eye 007*:lle jatko-osaa?

Kysyy: Pahvipää

1. Mitenkäs olisi *MDK 2*?
2. Kyllä varmaan. Virallista tietoa ei tosin vielä ole.

SuPo

Halou SuPo!

Tuleeko N64:lle vielä *Donkey Kong Country* -sarjassa lisää pelejä?

T. Rami-poju

Nintendolla ei ole ainakaan vielä mitään suunnitelmia julkaista *DKC*-sarjalle jatko-osia.

SuPo

Moi SuPo!

Lehtenne on kyllä maailman paras konsolilehti, mutta sitä on vähän vaikea tilata, kun omasta koneestani Saturnista ei kuulu nykyisin hyviä uutisia. Myönnettäköön, että Saturn on kuollut ja kuopattu, mutta silti. Koska olen ikuinen Sega-fani, joudun odottamaan uutta konsolia eli Dreamcast:ia vielä kauan, ja sekös ottaa kupoliin. Joten voisitteko neuvoa kumpi peli kannattaisi ostaa, *Fighting Force* vai *Lost Bronx*? Kiitos jo näin etukäteen.

T: Sega 4ever

Pää pystyyn. Jos Dreamcast tulee olemaan vähintäänkin niin hyvä kuin luvataan. On Segan ja ystävien tulevaisuus turvattu.

SuPo

Hei Super Power!

1. Miksi jotkut arvostelut tulevat myöhässä?
2. Noloa myöntää, että *Resident Evil 2* oli minusta aika pelottava. Haluasin ostaa *Parasite Even*, mutta en tiedä onko se samantyyppinen. Onko se?
3. Milloin *Final Fantasy VIII* tulee myyntiin Suomeen?

Hei Janne (SuPo 8/98). Etsitkö vielä *FFVII*:n musiikki cd:tä? Olin itse etsinyt pitkään sitä cd:tä, enkä löytänyt mistään. Myöhemmin kun olin Saksassa, ostin lehden, jossa yhdessä mainoksessa huomasin cd:n tilausilmoituksen. Levyä ei voinut tilata kuin Saksasta, joten pistin saksalaiset tuttavamme tilaamaan sen. Jos haluat lisää tietoa, kirjoita sähköpostiosoitteeseen: eva_johanna@hotmail.com.
Kiitos Superhyvästä lehdestä!

T: Eva

Ps. Piirustuskilpailu pystyyn ja heti!

1. Yhden numeron toimittaminen vie kuukauden, mukaan lukien lehden painatuksen. Jotta arvostelut pysyisivät ajan mukana, pitäisi SuPo:n ilmestyä vähintään kerran viikossa, mikä on läytännössä mahdotonta.
2. *Parasite Eveä* voi kuvailla lähinnä *Final Fantasyn* ja *Resident Evilin* sekoitukseksi.
3. *FF VIII* ilmestyy ensi vuoden puolella.

SuPo

Moro!

1. Omistan PlayStationin, mutta minulla ei ole varaa ostaa kuin pari-kolme peliä vuodessa. Senpä vuoksi Super Powerin peliarvostelut tulevat todella tarpeeseen, kun mietin uusia hankintoja. Olen investoimassa *Final Fantasy VII*:hin ja *Resident Evil 2*:een; oletan, että rahani eivät mene hukkaan.
2. Sarjakuvien keräilijä kun olen, minua kiinnostaa kovasti seuraavat pelit: *Spawn*, *Youngblood*, *X-Men: Children of Atom*. Onko niistä mihinkään?
3. Kannattaisiko hankkia *Tekken 3* vai *Mortal Kombat 4*?

Kiitokset ajastanne!

T: Jaakko Pehkonen

1. Lienet jo ostanut kummatkin pelit, joten onnittelut onnistuneista hankinnoista.
2. Ainakaan *Spawnin* ei pitäisi tuottaa pettymystä.
3. Ehdottomasti *Tekken 3*!

SuPo

Upeat Joulun tarjoukset kaikista tarvikkeista,konsoleista,peleistä ja multimediakoneista postiennakolla tai noudettuna suoraan liikkeestämme arkadiankadulta aivan helsingin ydinkeskustasta.

* Sony Playstation

Peruspaketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,
dualshock ohjain,scart,takuu 12 kk.
Vain 848.-

Corner PSX NHL -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD, 2 ohjainta,
scart,15 bl. Muistikortti,NHL '98 peli
ja takuu 12 kk.
Vain 1198.-

Corner PSX Special -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,2 ohjainta,
180 bl. Muistikortti digitaalinäytöllä,
vapaavalintainenpeli max.arvo 350,-
ja takuu 12 kk.
Vain 1548.-

PSX Platinum Pelit esim.

Alien Trilogy	189,-	Toca Touring Car	179,-
C&C Platinum	169,-	Tombraider	199,-
Crash Bandicoot	169,-	Track & Field	179,-
Croc	169,-	True Pinball	169,-
Grand Theft Auto	179,-	V-Rally	179,-
Int.SS Soccer Pro	169,-	Jos et löytänyt tästä listasta	
Micro Machines V3	179,-	hakeemaasi peliä,niin ala	
Mortal Kombat Tri.	179,-	epäröihetkeäkään soittaa	
Oddworld Abes Od.	189,-	ja kysyä päivän tarjousta.	
Pandemonium	179,-	Meiltä saat myös muistikortit	
Rayman	189,-	ym.**Tarvikkeet Edullisesti**	
Spiceworld	179,-		

Peruspaketti:
Sis.Keskusyksikkö,ohjain,scart
ja takuu 12 kk.
Vain 948.-

Corner F1 Grand Prix -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,ohjain,scart,
F1 Worl Grand Prix peli
ja takuu 12 kk.
Vain 1348.-

Corner N64 Special -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,2 ohjainta,scart,
rumble pack + muistikortti,
vapaavalintainenpeli max. arvo 450,-
ja takuu 12 kk.
Vain 1748.-

PSX Pelit esim.

Apocalypse	349,-
Azure Dreams	339,-
Breath of Fire 3	339,-
Colony Wars 2	349,-
Constructor	349,-
Cool Boarders 3	299,-
Crash Bandicoot 3	329,-
FIFA '99	329,-
NBA live '99	329,-
Tenchu	349,-
Tombraider 3	349,-

Ym.Soita ja KYSY!!!

PSX Tarvikkeet esim.

RF-Unit	149,-
Hiiri	179,-
Muistikortti 240 bl.	219,-
Muistikortti 180,näyt.	289,-
Peliohjain	89,-
RGB-kaapeli	119,-
X-tender	69,-

PC CD-Rom pelit esim.

European Air War	279,-
Fallout 2	289,-
Railroad Tycoon 2	279,-

Ym.Soita ja KYSY!!!

* Nintendo 64

Nintendo 64 Pelit esim.

Aerofighters Assault	449,-	F Zero-X	459,-	Robotron X	479,-
Aero Gauge	479,-	Golden Eye	429,-	Offroad Challenge	519,-
Air Border	459,-	GT 64	479,-	Quake 64	489,-
Banjo Kazooie	479,-	Holy Magic Century	479,-	San Fran. Rush	479,-
Bio Freaks	489,-	Kobe Bryant Basket	409,-	Snowboard Kids	449,-
Blast Corps	349,-	Lamborghini Challenge	469,-	Star Wars	349,-
Bomberman 64 3D	409,-	Lylat Wars	499,-	Tetrisphere	369,-
Bust-a-Move 2	389,-	Madden 64	449,-	Top Gear Rally	499,-
Chameleon Twist	479,-	Mario Kart 64	479,-	Turok 2	459,-
Cruising USA	379,-	Mission Impossible	489,-	V-Rally	459,-
Dark Rift	479,-	Mortal Kombat Myth.	489,-	Warzone WWF	449,-
Diddy Kong Racing	469,-	Mortal Kombat 4	459,-	Wave Race	349,-
Doom 64	499,-	Multiracing Champ.	289,-	Wetrix	449,-
Dual Heroes	409,-	Mystical Ninja	529,-	Virtual Chess	469,-
Duke Nukem	389,-	Nagano Olympics	539,-	World Cup '98	449,-
Extreme G	329,-	NBA live '99	459,-	Yoshis Story	429,-
F1 World Grand Prix	459,-	NHL '99	459,-	Zelda	489,-

YM. Soita ja kysy?

Game Corner OY
Arkadiankatu 10 00100 Hki. (PL 7 00101 Hki.)
Avoinna ark. klo. 11.00-18.00 La 10.00-14.00
www.gamecorner.fi Email: jranta@clinet.fi
puh. 09-448867 Fax. 09-8742148
GSM.040-5265558 /Hannula
0400-686747 / Ranta

Huomio! Lisäämme postiennakkotoimituksissa 35,-/lähetys ja isommissa paketeissa kuten (ratti ja konsolipaketeissa yms.) 50,-/lähetys
Soita ja tilaa ilmainen lista,mainitse koneesi.

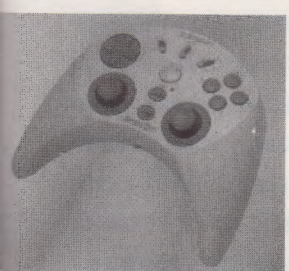
Voodoo II 12 MB 3D-korttitarjous vain 890.- ym.PC tarvikkeet.

Sony Playstation ,N64,Nintendo,Sega Saturn,Megadrive,S-Nes,ym.Uudet sekä käytetyt konsolit,pelit ja tarv.Paljon uutuuksia!Kysy myös edullista vaihtopörssiämme.Meiltä saat myös PC CD-Rom pelit ,3D-kortit,tarvikkeet sekä multimediakoneet ja päivitykset mittatilaustyönä.Kokoamme koneesi haluamistasi komponenteista mm.A-Open,Asus,ym.huippumerkkejä.

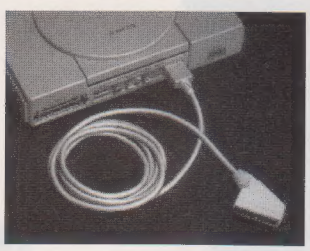
Rauhallista Joulua ja Onnellista Uuta Vuotta toivottaa Game Corner OY:

Mikrofoni ja kuulokkeet SV723
99,-

Muistikortti 1 MB 15 Slot
99,-

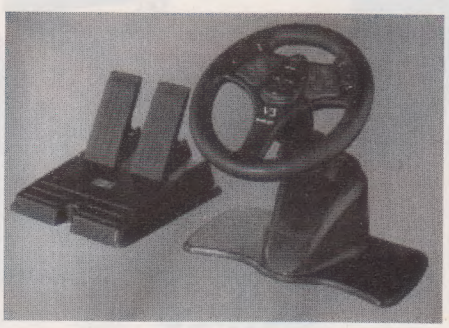


RGB Scart kaapeli
79,-



Analoginen ohjain Barracuda
149,-

V3 Racing Wheel ratti ja polkimet
399,-



Super Pad 64 ohjain
129,-

Nintendo 64 tarvikkeet	
Adapteri PAL-US-Jap	129,-
Kaapeli RF-Antenni	99,-
Muistikortti 1 Mb 4x	99,-
Muistikortti 256 Kb	79,-
Muistikortti 8 Mb 32x	249,-
Ohjaimen jatkojohto	69,-
Ohjain alkup harmaa	199,-
Ohjain alkup keltainen	199,-
Ohjain alkup musta	199,-
Ohjain alkup punainen	199,-
Ohjain alkup sininen	199,-
Ohjain alkup vihreä	199,-
Ohjain Super Pad musta	129,-
Ohjain Super Pad sininen	129,-
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	399,-
Ratti ja polkimet Top Drive	529,-
Rumble Pack (Tremor Pak)	79,-

PC tarvikkeet	
Aktiivikaiuttimet SV805 30W	99,-
Aktiivikaiuttimet SV820 120W	249,-
Gamepad Propad 4	79,-
Hiiri Glider	79,-
Hiirimatto Tom ja Jerry	25,-
Joystick Mission	79,-
Mikrofoni ja kuulokkeet SV723	99,-
Mikrofoni ja kuulokkeet SV870	49,-
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	399,-
Ratti ja pokimet Top Drive	529,-

PlayStation tarvikke	
Ase Light Blaster	14
Hiiri Sony	17
Joystick analog Sony	34
Joystick Arcade	24
Kaapeli Linkki	7
Kaapeli RF-Antenni	9
Kaapeli RGB Scart	7
Miniratti Racing Controller	19
Muistikortti 1 MB harmaa	9
Muistikortti 1 MB musta	9
Muistikortti 1 MB sininen	9
Muistikortti 1 MB Sony	13
Muistikortti 24 MB 360 Slot	24
Multi Tap 4 Sony	22
Ohjaimen jatkojohto	6
Ohjain analog Barracuda	14
Ohjain analog Sony	19
Ohjain Control Station	7
Ohjain Dual Shock Sony	19
Ohjain Game Pad sininen	7
Ohjain Game Pad vihreä	7
Ohjain NeGcon Sony	26
Ohjain Program Pad	18
Ohjain Sony harmaa	14
Ohjain Sony musta	14
Ohjain Sony valkoinen	14
Ohjain Super Pad	7
Ohjain Xtreme värillinen	9
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	39
Ratti ja polkimet Top Drive	52

Casablanca

Vaasankatu 6
00500 HELSINKI
JOKA PÄIVÄ KLO 10 - 22

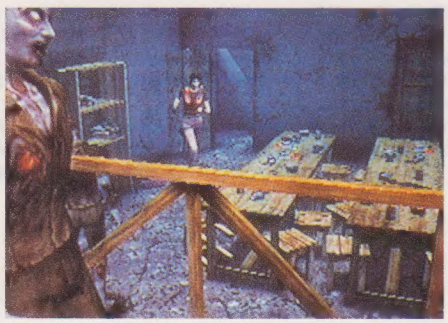
Puh 09 - 773 1247
Fax 09 - 773 2321
e-mail: papit@sci.fi

KOTISIVULLA UUSIN TUOTELUETTELO SEKÄ PLAYSTATION PELIT
www.sci.fi/~papit

HYPE

KAUHUSAAGA

VAILLA LOPPUA



JO ENNEN *Resident Evil 2* -pelin julkaisua ryhtyivät sarjan verenhimoisimmat fanit miettimään koska sarjan kolmas osa näkisi päivänvalon. Ja nytpä Capcomilla on ilmoittaa heillekin iloisia uutisia.

Ensinnäkin tullaan *Resident Evil: Codename Veronica* –niminen jatko-osa julkaisemaan Segan Dreamcastille jo ensi keväänä. Ykkösosan sankarit Chris ja Jill ovat jälleen pääosissa ja tällä kertaa virusta vastaan kamppaillaan Euroopassa. Entisenkaltaiset taustat on korvattu reaaliaikaisilla ja interaktiivisilla, jotka koostuvat polygoneista ja tekstuureista.

Sen lisäksi Capcomilla tuntuu olevan pitkän tähtäimen suunnitelmia *Resident Evil* -sarjan suhteen ja näinpä jatko-osia alkaa pikku hiljaa tulla jo samaan tahtiin kuin MGM on julkaissut Bond-filmejä. Uusi pleikkaripelikin on jo tuotannossa...

SQUARE PETTÄÄ EUROOPAN

Damn it! Hiljattain aloitettu Squaren ja Electronic Artsin välinen yhteistyö ei tuo Eurooppaan ainakaan lisää roolipelejä. Firmat ovat yhdessä tuumin päättäneet olla julkaisematta pelejä *Parasite Eve*, *Xenogears* ja *Brave Fencer Musashinden* täällä.

– Seuraava Euroopassa lanseerattava peli on *Final Fantasy VIII*, ilmoittaa Squaren edustaja. Ei kai tässä nyt sitten auta muu kuin pukeutua säkkiin ja surra, vaikkakin uuteen *FF*-osaan pääseekin tutustumaan. Huraa.

NAMCO AUTTAA SEGAA

Edellä (tai yllä) mainitut pelitalot ovat konsoliaikojen alusta olleet kuin kissa ja koira. Nyt ne kuitenkin alkavat ensimmäistä kertaa yhteistyöhön: Namco on allekirjoittanut lisenssisopimuksen Segan kanssa ja alkaa näinollen tuottamaan pelejä Dreamcastille. On vielä epäselvää mitä pelejä on tuotannossa, mutta ainakin (ta-daa!) *Tekken 4*:stä on kuiskailtu asioista perillä olevissa piireissä. Sonylla on syytä huolestua...

PSYGNOSIS LAKKAUTTAA

Viime vuosien aikana Psygnosiksen kehittely- ja markkinointikulut ovat kasvaneet yli äyräitten. Tämä on nyttemmin johtanut siihen, että Psygnosis on pakotettu sulkemaan Manchesterin konttorinsa: työttömäksi jää 75 ihmistä.

– Vaikka tämä ratkaisu koskeekin (ex-)työntekijöihimme, uskomme että olemme tehneet ainoan oikean ratkaisun yrityksemme budjetin korjaamiseksi, kertoo Psygnosiksen toimitusjohtaja Gary Johnson.

Lakkauttamisen myötä ovat molemmat pleikkariprojektit *The Contract* ja *Lander* pistetty jäihin.

HYPE

Työnnä Tetris korvaasi

Venäläisestä palapeliklassikko *Tetriksestä* löytyy versiota jos jonkinmoisin lisäyksin ja hienouksin. Nyt on *Tetristä* Nintendolle kehittävä Seta suunnitellut aikamoisen lisälaitteen.

Tetris 64 -peli nimittäin tukee firman väsäämää korvaan kiinnitettävää laitetta, jonka sensori kertoo koneelle, koska pelaaja alkaa stressaantua. No, pelihän alkaa silloin tietysti lisätä painetta ja vaikeutua...

Witchblade Suomeen

Tättärää! Nyt se on totta: Suomen rakastettavin kustantamo Egmont Kustannus Oy Ab alkaa julkaisemaan amerikkalaista *Witchblade*-sarjista suomeksi vuoden 1999 alusta lähtien. Kuten Super Poweria aiemmin lukeneet jo tietävät, Sara Pezzinin seikkailuista tehdään täyttä häkää myös TV-peliversiota...

Neo Geo Pocket väreissä

SNK on jo pitkään puhunut lämpimästi uudesta minikonsolistaan Neo Geo Pocketista. Joitain viikkoja sitten Japanissa julkaistu versio on mustavalkonäyttöinen, mutta SNK on jo ehättänyt paljastamaan väriversion olevan tulossa. Kaiken järjen mukaan tämä lausunto on omiaan häiritsemään harmaasävyisen version myyntiä.

Nipa johtaa joukkoa

Japanilainen tutkimuslaitos Nikkei Business Survey teki tässä päivänä muutamana tutkimuksen japanilaisten pörssiyhtiöiden kehitysnäkymistä ensi vuosituhannen tienoilta eteenpäin. Tuloksista näkyy, kuinka tärkeäksi TV-pelimarkkinat ovat muodostumassa: ykköspaikan nappasi nimittäin Nintendo.

Paljon kärjen alapuolella tulevat sitten mm. Fuji, Takeda Chemical, Toyota ja monet muut kansainväliset monialayritykset.

24-OSAINEN RPG

Capcom julkaisee ensi vuonna ensimmäisen osan 24-osaisesta Dreamcastille ilmestyvästä RPG-sarjasta. Sarjaan tulee ilmestymään uusi jakso kuukausittain kahden vuoden ajan ja kokonaisesta seikkailusta tulee valtava. Capcom ei ole paljastanut toistaiseksi pelin tapahtumista mitään, mutta varmaa on, että kaikki *Final Fantasy* -pelit kuvittanut Yoshitaka Amano tulee työstämään ainakin yhtä jaksoa.

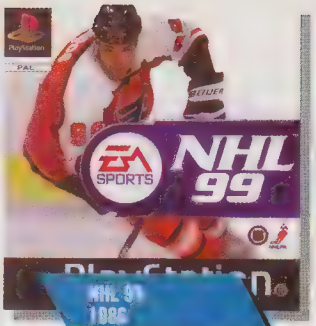
POKÉMON-HYSTERIA JATKUU

Kukaan Nintendolla ei varmasti osannut edes unelmoida, että näistä söpöistä pikku taskumonstereista tulisi nykyisenkaltainen menestys, mutta *Pokémon*-tuotteita on myyty pelkästään Japanissa yli kymmenen miljoonaa kipaletta vuoden 1996 helmikuusta lukien. Lukuun sisältyvät Game Boylle tehty alkuperäinen peli, uusi *Pikachu*-niminen versio ja Nintendo 64-peli *Pokémon Stadium*. Eikä tässä vielä kaikki: nyt originaalipeli on sitten julkaistu Yhdysvalloissakin ja 200 000 kappaletta vaihtoi omistajaa muutamassa päivässä. Yksi rehtorikin sielläpäin ehti jo suoraselkäisesti kieltää *Pokémon*in pelaamisen koulunsa alueella...

KONTROLLIFRIIKEILLE

Namco julkaisee näinä päivinä *R4: Ridge Racer Type 4* -nimihirviön nimisen pelin. Pulju parantaa pelimaailmaa myös uudella ohjaimella, joka tulee luonnollisestikin tekemään pelikokemuksesta totaalisen. Uusi vekotin on nimeltään JogCon ja siinä olevalla suurella analogisella ratilla pystyy ohjaamaan rallipelien autoja jälleen kerran paremmin kuin koskaan ennen missään. Aidon tunnelman takaamiseksi ratissa on myös mukana toiminto, jossa se antaa vastusta liikkeisiin riippuen kunkin pikku-mikan kohkailuista pelin aikana. Vrom vrom.

239,-



269,-

279,-

PlayStation

Plutonia®

259,-

219,-

219,-

289,-

259,-

249,-

239,-

239,-

289,-

229,-

229,-

229,-

269,-

259,-

299,-

269,-

Plutonia®

TILAA, PELAA JA SÄÄSTÄ!

Miksi maksaisit peleistäsi liikaa? Plutonia Gameclubin jäsenenä säästät jatkuvasti selvää rahaa pelihankinnoissasi. Liity sinäkin nyt jäseneksi ja valitse tältä sivulta yksi peli liittymistarjoushintaan, säästät heti jopa yli 100 mk kaupan hintoihin verrattuna.

KAIKKI NÄMÄ EDUT SAAT LIITTYESSÄSI SUOMEN SUURIMPAAN PELIKLUBIIN !

EDULLISET POSTIKULUT

Plutonian jäsenenä pääset nauttimaan erittäin edullisista postikuluista. Postikulut ovat aina Playstation- pelin tilatessasi vain 10 mk (Useampia kerralla - 29mk)

2 VIIKKOA MAKSUAIKAA

Jäsenenä sinun ei tarvitse maksaa tilaamiasi tuotteita heti, vaan saat aina kaksi viikkoa maksuaikaa. (Liittymistarjous toimitetaan postiennakolla.)

KLUBILEHTI

Jäsenenä saat mahtavan pelilehden 12 kertaa vuodessa täysin ilmaiseksi !

PELEJÄ BONUSHINTAAN

Jäsenenä saat ostaa pelejä bonushintaan eli huomattavasti kaupan hintoja edullisemmin. Jäsenenä saat pelejä myös täysin ilmaiseksi.

+PALJON MUUTA. ASIAKASPALVELU PUH. 09 - 7310 4070

Kyllä! Haluan liittyä Plutonia Gameclubiin.
Lähettäkää minulle haluamani huippuedullinen peli pelin yhteydessä mainittuun tuliaishintaan + toimitusmaksu 39 mk.
Valitsemani pelin saan tuliaishintaan, jonka jälkeen sitoudun ostamaan kolme klubihintaista peliä vuoden sisällä liittymisestäni. Mikäli eroan klubista täyttämättä ostositoumustani, minulta veloitetaan tuliaistarjouksen ja normaalihinnan välinen erotus. Jos palautan avaamattoman pelin 10 päivän kuluessa, minusta ei tule jäsentä.

Valitsemani peli → ☐☐☐☐

Merkitse haluamasi pelin tilausnumero!
Ensimmäinen pelisi toimitetaan postiennakolla, jatkosssa saat jäsenenä aina 14 päivää maksuaikaa!

Nimi:	Syntymäaika
Lähiosoite:	Puhelinnumero:
Postinumero:	Postitoimipaikka:
Allekirjoitus:	Huoltajan nimenselvennys:

Huom! Tilauksesi on voimassa ainoastaan allekirjoitettuna! Tarjous on talouskohtainen. Yksi jäsen/talous. Plutonia pidättää itsellään oikeuden jäsenyyden hyväksymisestä ja jäsenen maksuehdosta. Mikäli jäsen on alle 18-vuotias, vaaditaan huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys.

Plutonia
Mediacloud Finland Ky
Vastauslähetys
Lupimus 00100-86
00003 HELSINKI

ENNAKKOSILMÄILYT

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Nintendo
VALMISTAJA — Rare
LUONNE — Räiskintä

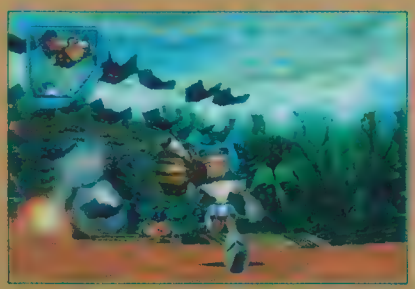
Jet Force Gemini

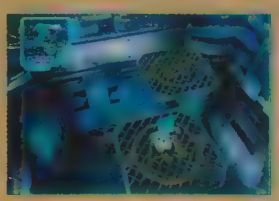
Rarella menee lujaa. Pelejä tulee solkenaan ja kaikki niistä tuntuvat olevan parasta A-ryhmää. Niin myös *Jet Force Gemini*kin.

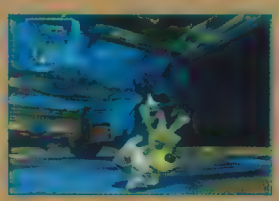
Raren uusimman, todella erikoisen oloisen räiskintäpelin sankarit ovat nimeltään Juno ja Vela. Yhdessä avaruuspukuisen koiransa Lupuksen kanssa heidän tulee kulkea läpi kauheita avaruusolioita ja ansoja vilisevän maailman. Pelissä räjähtävät tulitaistot, tasohyppely ja ongelmanratkaisu nivoutuvat varsin ainoalaatuisella tavalla.

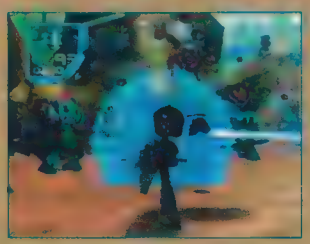
Peliä voi pelata kaksin, joko vastakkain tai samalla puolella. Myös nelinpelinahistelu onnistuu *Goldeneye 007*:n tapaan ja tuttuun tapaansa Rare on hallinnut ohjelmointipuolen. Peli sisältää tällöin neljännen hahmon erityisesti tätä pelityyppiä varten.

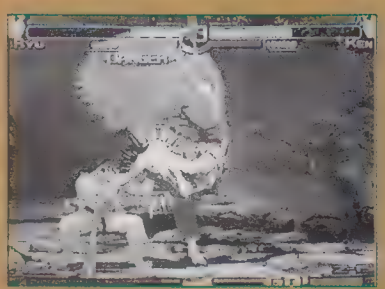
Jälleen kerran Raren pelissä grafiikka on ensiluokkaista. Kolmiulotteiset maailmat kihisevät yksityiskohtia sekä hienoja valoefektejä ja kaikki on toteutettu mangavaikutteisella tyylitajulla. *Twelve Tales: Conker 64* - ja *Perfect Dark* -pelien keralla *Jet Force Gemini* muodostaa erittäin vaikuttavan kokonaisuuden. Sääli vain että rymistelyä täytyy odotella ainakin ensi kevääseen saakka.











PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Capcom
VALMISTAJA — Capcom
LUONNE — Mätkintä

Street Fighter Alpha 3

Capcom on aina ollut parhaimmillaan kolmiulotteisten mätkintäpelien parissa. Ja nyt saapuu taas versio klassisesta *Street Fighter*ista.

Kaikki alkoi *Street Fighter* -kolikkopelistä. Tuon jälkeen Capcom on tehnyt noin tusinan erilaista variaatiota hienosta mätkintäsarjastaan, jonka tähän saakka kauneimpana kukkasena loistaa mainio *Street Fighter II Turbo*. Grafiikat ovat parantuneet ja hahmot lisääntyneet (? – toim. huom.), mutta mitään todella uutta ei Capcom ole magnum opukseensa saanut tuotua muutamaan vuoteen.

Street Fighter Alpha 3 -pelillä Capcom palaa tietyllä tavalla vanhaan tyyliinsä, mutta onnistuu ujuttamaan mukaan joitain uutuuksiakin. Pelistä löytyvät kaikki *Street Fighter II* -pelistä tutut hahmot, kuten E. Honda, Zanglef, M. Bison ja Vega, sulassa epäsovussa uusien hahmojen kanssa. Grafiikasta ja kontrolleista löytyy yllätyksiä ja peli on ensimmäisiä Sonyn PocketStationin kanssa yhteensopivia vedätyksiä. Banzai!

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Hudson
VALMISTAJA — Hudson
LUONNE — Urheilu

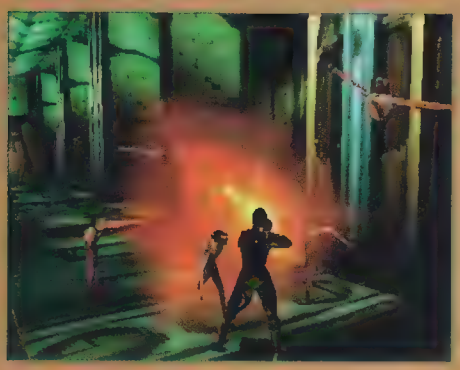
Centre Court Tennis

Tähän saakka kuusnepalilaiset ovat joutuneet tulemaan toimeen ilman kunnon tennispeliä. Hudsonin ansiosta nuo onnettomat päivät ovat kohta muisto vain.

Ensisilmäyksellä *Centre Court Tennis* saattaa näyttää hyvinkin lapselliselta peliltä. Mutta vakavasti otettavaa Nintendo 64 -tennispeliä odottaneet eivät tule pettymään: Hudson on yrittänyt hioa yksinkertaisen ja leikkisän grafiikan omaavan pelinsä kontrollit yhtä realistisiksi kuin enemmän todellisuuteen pohjautuvissa kaltaisissaan. Pelin 20 pelaajaa pystyvät kentällä miltei kaikkeen mihin oikeatkin pelaajat ja jokaisella mailanheiluttajalla on oma uniikki tyylinsä. Ja jolleivät valmiit pelaajat miellytä, voi kukin jumalallisen vapaasti luoda peliin uusia mailajusseja ja -jaanoja omiksi kuvikseen tai jotain.

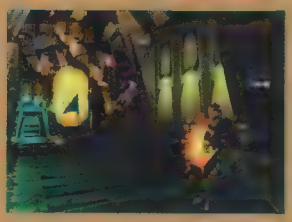
Tavallisten ottelujen ja nelinpelimahdollisuuksien lisäksi *Centre Court Tennis* tarjoaa monia epätavallisiakin herkkuja mm. erilaisten treenaustapojen muodossa. Monia jekkuja ei aiemmin ole tennispelien saralla nähty.

Centre Court Tennis sekoittaa onnistuneesti Super NES-klassikoiden Super Tennis ja Smash Tennis parhaita puolia. Pisteet kotiin.

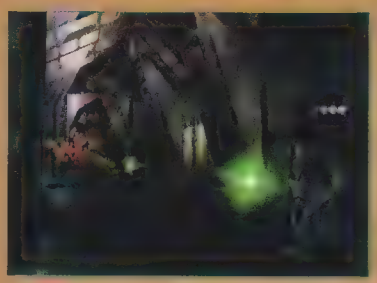


PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Activision
VALMISTAJA — Neversoft
LUONNE — Räiskintäpeli

Apocalypse

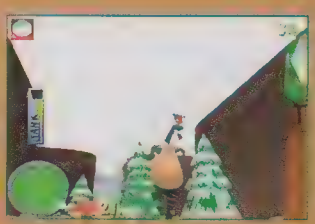


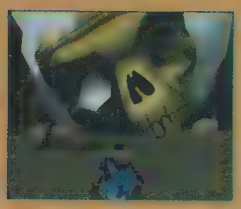
TV-pelin myymiseksi on monia keinoja. Paras on tietenkin julkaista juliste Super Powerissa (ks. SP 11/98). Toinen on napata pelin pääosaan tunnettu Hollywood-nimi, kuten Bruce Willis! *Apocalypse* käyttää vain parhaita keinoja...



Apocalypse-pelin sankari Trey Kincaide on lainannut äänensä ja pärstänsä filmitähti Bruce Willisiltä ja Activision toivookin yhdistelmän purevan suuriin massoihin. Pelissä Bruce huutaa ja riekkuu kuin Die Hard -filmeissä ikään, mutta sehän ei nyt välttämättä tee pelistä hyvää.

Apocalypse on räiskintäpeli, jonka kolmiulotteiset maisemat muuttuvat alinomaa pelaajan liikkuessa. Kamerakulmat vaihtuvat usein ja tarkoituksena on, että pelaaja pystyisi mahdollisimman hyvin seuraamaan Troy Kincaiden liikkeitä kun tämä seikkailee ylösalas tasoilla ja eestaas käytävissä, apunaan vain uskolliset valtavat aseensa. Peli sisältää läjäpäin verta, vihollisia ja rätiseviä automaattiaseita, eli juuri niitä elementtejä, joista monet rakastetut Bruce Willis -toimintafilmit ovat niin unohtumattomasti rakentuneet. Toimintafilmifaneille ehdoton must.





PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Crystal Dynamics
VALMISTAJA — Eidos
LUONNE — Seikkailu

Soul Reaver

Oi kaikki te, jotka diggasitte Crystal Dynamicsin yönmustaa *Legacy of Kain: Blood Omen* -peliä, riemuitkaa: pelille tulee jatko-osa, jossa Raziel janoaa kostoa...

Soul Reaver sijoittuu aikaan tuhat vuotta *Legacy of Kain: Blood Omen* -pelin tapahtumien jälkeen. Pelin päähenkilö, vampyyri Raziel haluaa kostaa pimeyden valtias Kainille. Selvittääkseen tiensä em. arkkivihollisen luo täytyy Razielin selvitä hurjista laumoista pahoja vampyyreja käyttämällä kauheaa kykyään imeä muiden olentojen sielut. Hui!

Edellisen lauseen tavoin *Soul Reaver* -peli on pitkä ja synkkä. Peli tapahtuu kahdessa todellisuudessa. Päästäkseen tavoitteeseensa tulee Razielin opetella käyttämään taitojaan näissä kahdessa ulottuvuudessa, mikä ei ainakaan helpota pelin läpipelaamista. Crystal Dynamics on pyrkinyt pelin kehittelyssä huolellisuuteen ja on kuuleman mukaan saanut vaikutteita klassisista Nintendo-sarjoista *Metroid* ja *Legend of Zelda* Grafiikka on edellämainittua edeltäjäänsä parempaa ja *Gex 3D*:sta lainattua pelimoottoria on erikseen trimmattu tätä peliä varten. *Soul Reaver* on monipuolinen ja suht omaperäinen seikkailu, josta saattaa hyvinkin tulla kaunis jalokivi Crystal Dynamicsin kruunuun. Tai jotain.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Acclaim
VALMISTAJA — Iguana
LUONNE — Seikkailu

South Park 64

Erityisesti USAssa TV-sarja on jo saavuttanut kohtuuttoman suosion ja nyt *South Park* tulee myös kuusnepapelinä.

Comedy Centralin *South Park* -animaatiosarja ja sen hahmot Kyle, Stan, Cartman ja Kenny saattavat olla jo joillekin tuttuja. Piakkoin veijarit seikkailevat omassa Nintendo-pelissään ja päätellen siitä, miten hyvin Iguana pärjäsi *Turok*in kanssa, on vaikea kuvitella pelille sopivampia ohjelmoitsijoita.

Peli on rakennettu *Turok 2* -pelin moottorille ja se koostuu kuudesta seikkailusta, joiden tapahtumat on napattu suoraan TV-sarjasta. Myös monet sarjan sivuhahmoista löytyvät pelistä, nimistä nyt mainittakoon vaikka Terrance, Phillip, Big Gay (??? – toim.), Al ja Mr. Garrison. Vaihtoehdoissa ja pelityypeissä löytyy mm. Grudge Matchia ja Lipun Nappaamista.

*South Park*han ei ole lastenohjelmaa ja näinollen pelistäkin löytyy kirosanoja ja sen semmoista. Peliä ei tulla sensuroitsemaan, joten sarjan pureva huumori lienee tallella kun peli julkaistaan keväämmällä raukoilla rajoillamme.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — THQ
VALMISTAJA — THQ
LUONNE — Urheilu

WCW vs. NWO Revenge

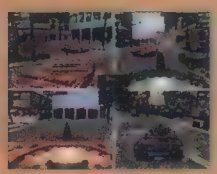
(Matalalla äänellä:) – He palaavat pian: Lex Luger, Randy Savage, Hollywood Hogan ja muut muullakin kuin kaurapuurolla pumpatut lihaskimput *WCW vs. NWO World Tour*ista. Ja tällä kertaa he ovat vieläkin ilkeämpiä...

Ne Nintendo-kuusnelistit, jotka saavat kicksejä ameriikkalaisesta vapaapainista ovat onnellisessa asemassa. *WCW vs. NWO World Tour* ei nyt ollut niin onnistunut, sitten tuli luonnonsuojelupeliltä kuulostava *WWF Warzone* ja nyt luoksemme jytistää THQ:n *WCW vs. NWO Revenge*. Uudessa pelissä on 80 erilaista painijaa ja koko joukko uusia otteita ja heittoja, kaikki ahdettuna yhdelle 128 megabittikasetille.

WCW vs. NWO Revenge on nopeampi kuin edeltäjänsä ja sisältää muutakin uutta: THQ on käyttänyt *G.A.S.P*maista pistelaskusysteemiä, jossa pojoja jaellaan sen mukaan kuinka vaikeita otteita kukin käyttää toisen nujertamiseen – niin ja yleisön joukostakin voi noutaa aseita. Grafiikan parantamiseksi on THQ luonut areenoista alkuperäisten yhdysvaltalaisten vastineidensa täydellisiä kopioita. Koko kilpakauden voi koettaa pelata kuuluisan mestaruusvyön kiilto silmissään. Vapaapainipelimaailma ei tule olemaan enää koskaan entisensä.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Tuntematon
VALMISTAJA — 3DO
LUONNE — Räiskintä

Battletanx



Harvat hurmurit ovat päässeet kokeilemaan naisien jahtaamista panssarivaunuilla. *Battletanx* korjaa tilanteen.

Battletanx-pelin juoni ei ole sieltä tavallisimmasta päästä. Tapahtumat sijoittuvat hämärään tulevaisuuteen, jossa kilvoittelevat heimot tavoittelevat harvoja jäljellä olevia naisia hinnalla millä hyvänsä. Naisia puhutellaan Queen Lordseiksi ja heidät pystyy valloittamaan kilpailevalta heimolta vain ja ainoastaan isojen panssarivaunujen avustuksella.

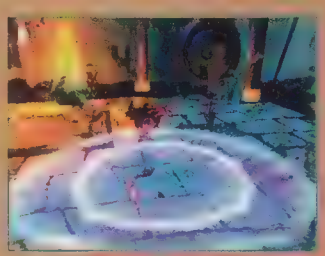
Battletanx muistuttaa kovasti pleikkaripeli *Twisted Metal*ia ja apokalyptiset miljööt on napattu aidoista yhdysvaltalaisista paikoista. Pelissä kaikki hajoaa niin mukavasti että ellei tietä kohteeseen muuten löydy, voi tien ampua helposti vaikka rakennusten läpi.

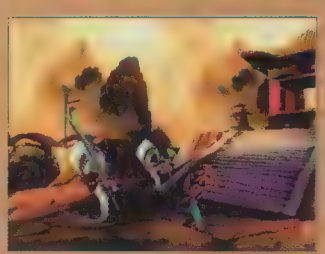
PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Activision
VALMISTAJA — Dreamworks
LUONNE — Toiminta

T'ai Fu

DreamWorks-tuotantoyhtiö on tunnetumpi elokuviensa edistyneistä erikoisefekteistä kuin hyvistä TV-peleistä. Pystyykö T'ai-tiikeri pyydystämään heille kaivattua pelimainetta?

DreamWorksin ei ollut helppo luoda päähenkilöä peliinsä. Yksinkertaisesti ilmaistuna hahmon tuli omata tarpeeksi persoonallisuutta käytettäväksi myös kansainvälisen monialayrityksen muidenkin projektien keulakuvana. Ratkaisu kaikkeen oli T'ai, tiikeri, joka rakastaa Kung Futa.





T'ai Fu -pelissä T'ai ampautuu mukaan huimaan fantasiakylläiseen seikkailuun kiinalaisissa maisemissa. Maata asuttavat kiinalaisista kansantaruista aineellistuneet eläimet ja hirviöt, jotka ovat jakautuneet eri klaaneihin. T'ain tulee käyttää näitä vastaan tassujaan parhaaseen Bruce Lee -tyyliin.

Peli on sekoitus seikkailua ja toimintaa, noin niin kuin samaan tyyliin kuin Coren *Ninja*ssa. T'ain kyydissä pääsee tutkimaan suurta & kaunista maailmaa ja vihulaisten kimppuun pääsee hyökkimään 60 erilaisella tavalla. Valmiin pelin pitäisi saapua tarkasteltavaksemme talvella ja silloin selvinnee lopullisesti josko T'ai Fun kynnet ovat terävät.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Codemasters
VALMISTAJA — Codemasters
LUONNE — Musiikki

Music

Monet unelmoivat musiikin luomisesta, mutteivät ikinä toteuta unelmiaan käytännön tasolla. Nyt Codemastersilla on lääke ongelmaan: *Music*-ohjelman avulla kenestä tahansa voi tulla säveltäjä.

Harva pelimaakari käyttää pleikkarin äänilastun mahdollisuuksia täysin hyväkseen. Mutta Codemasters uskomaton musiikkipeli antaa kokeilla PlayStationin äänenmuodostuksen rajoja.

Music-ohjelmalla pelaaja voi luoda tiukkaa tanssijytää yksinkertaisin kotikonstein. Virtuaalisen studion 16 kanavalle voi asetella äänipaloja, joista pitäisi yhdessä muodostuman kuuma äänimaailma. Prosessi on varsin yksinkertainen: käytössä on yli 3000 soitinta ja 750 uniikkia äänipalaa. Pelin laajat osa-alueet ovat house, techno, trip-hop, ambient ja drum'n bass. Sävelmän valmistuttua sen yhteyteen voi kasata videon, joka visuaaliset kikat liikkuvat musiikin tahtiin.

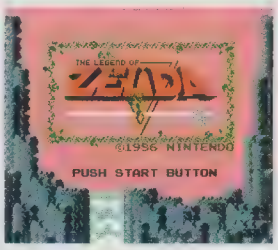
Tämänkäänkaltaisen pelin ohjelmointi ei ole mikään helppo tehtävä: valmista musiikkia täytyy upottaa peliin valtavasti. Laadussakaan ei liene valittamista, koska *Wipeout*-pelin soundtrackillekin jälkensä jättänyt Storage vastaa äänitekniikasta. *Music*in päätyessä Suomeen tullee TV-pelaajien huoneista hikisiä tanssipaikkoja.

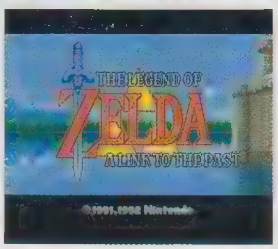
Tätä virusta vastaan ei ole rokotetta... se täytyy tuhota!
Maailma jossa virusta
levittävät jättiläishämähäkit
ovat arkipäivää.
Vain sinä voit pelastaa
ihmiskunnan
kuolettavalta tartunnalta.
V2000
PlayStation
PC CD ROM
VIRUS IMPREGNATION PROCESS
V2000 BY DAVID BRABEN
FURTHER INFORMATION AND INTERACTIVE DEMOS AVAILABLE FROM HTTP://V2000.GROLIER.CO.UK
GROLIER INTERACTIVE
GROLIER INTERACTIVE. 60 ST ALDATES. OXFORD. OX1 1ST. UK.
V2000™ • 1998 FRONTIER DEVELOPMENTS LTD. PUBLISHED UNDER LICENCE - SOFTWARE TECHNOLOGY • 1998 FRONTIER DEVELOPMENTS LTD. ALL RIGHTS RESERVED
KATSO MYÖS UUSIMMAT PELIVINKIT:
HTTP://WWW.EGMONT-ENTERTAINMENT.FI
PlayStation-vihjepuhelin 0600-411 911 (4,75 mk/min + ppm).
Ma, ke, to, la klo 17-22.
Palvelun tuottaa Heleman Oy
EGMONT ENTERTAINMENT
Maahantuonti ja markkinointi Suomessa
Oy Egmont Entertainment Ab
Puh. 09-476 4460 Fax. 09-476 44650
Myynnissä tavarataloissa, kodinkoneliikkeissä sekä pelimyymälöissä kautta maan.

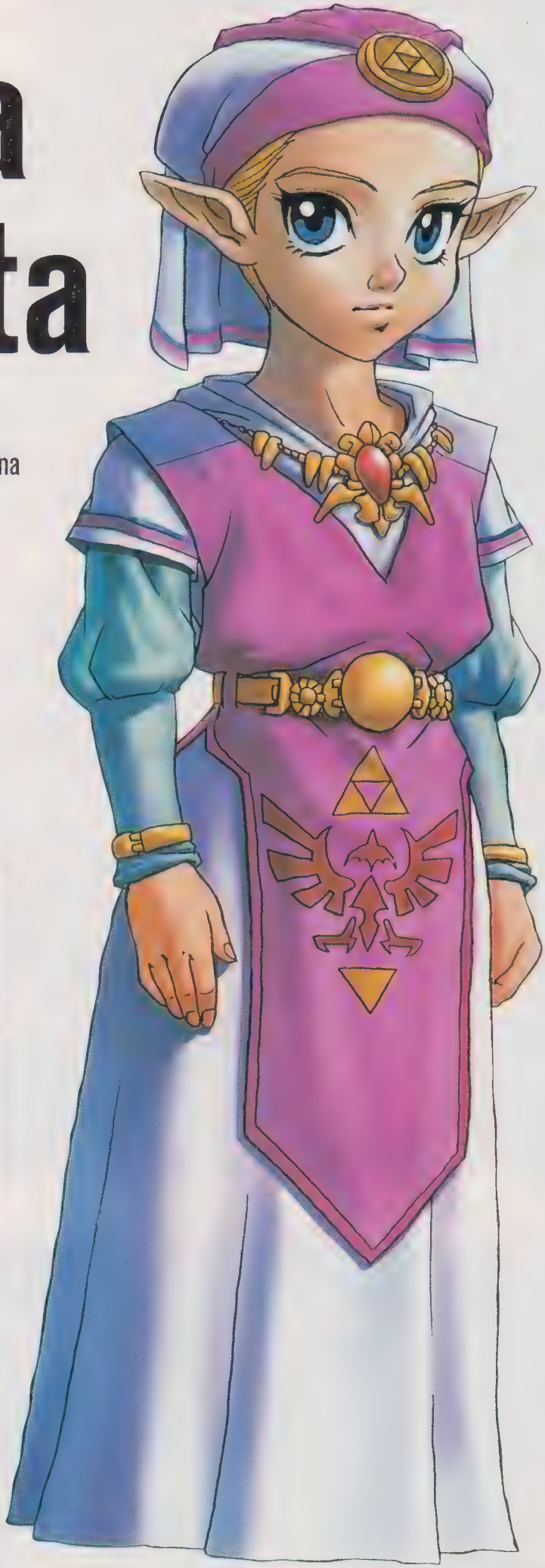
Legenda Zeldasta

Legend of Zelda: Ocarina of Time on odotetuin konsolipeli pitkään aikaan. Seuraavassa koko tarina pelistä, joka tutustutti meidät Link-sankariin, prinsessa Zeldaan ja maahan nimeltä Hyrule.

Teksti: Topi







Nintendon NESsiä ei varsinaisesti suunniteltu käsittelemään erityisen suuria pelejä. Nintendon suurimmalla kehittelyosastolla R&D 2:lla oli konsolia suunnitellessaan mielessä lähinnä kolikkopelien käännökset. Koska kolikkopelejä pelataan intensiivisesti, mutta melko lyhyitä aikoja, olivat näytön pienet osatekijät ja sen semmoiset osatekijät tärkeämmässä asemassa kuin esimerkiksi se, sisältäisikö peli suuria tutkittavia alueita.

Kilpailun koventuessa ja NES-pelaajien vaatimusten kasvaessa Genyo Takeda ja hänen R&D 3 -tiiminsä kehittelivät entistä öö... kehittyneemmän MMC (Memory Map Controllers) -sirun konsolin kasetteihin. Näiden pienten prosessorien avulla koneesta saatiinkin revittyä enemmän irti: näyttöä oli mahdollista vierittää sekä pysty- että vaakasuunnassa ja yhä suurempaa määrää pystyttiin käsittelemään samanaikaisesti. Ennen kaikkea pelien oli mahdollista nyt koostua lukemattomista ruudullisista pelattavaa ja seikkailtavaa.

Kehityksen myötä peleistä tuli suurikokoisempia ja vaihtelevampia. Myös Genyo Takedan seuraava keksintö oli yhtä tärkeä TV-pelien kehitykselle. Kyseessä oli kasetin sisäänrakennettu paristomuisti.

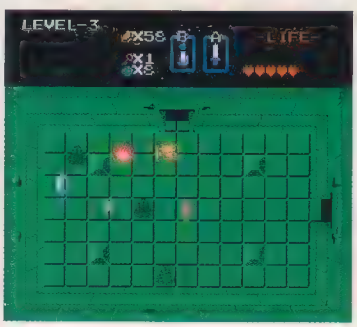
Shigeru Miyamoton käsittäessä uuden tekniikan mukanaan tuomat mahdollisuudet alkoi Nintendon ensimmäisen varsinaisen seikkailupelin kehitystyö. Inspiraatiota kertyi kaikista kirjoista ja sarjakuvista, joita Shigeru kuunaan oli lukenut eikä lapsuudesta maaseudun rauhassa Kioton liepeillä ollut pelin suunnittelussa ainakaan haittaa. Tuleva peli oli tietenkin pelimaailman sittemmin rakastetuimman saagan alku: *Legend of Zelda*.

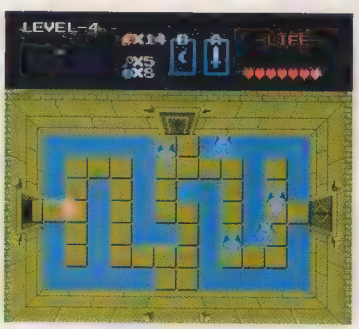
"Hyrule-nimisessä maassa kaikki pyöri Kolmivoiman ympärillä. Sen kultaiset kolmiot omasivat taikavoimia ja niiden hallussapitäjä hallitsi maata. Pahan Ganonin vallattua kuningaskunnan eivät maan asukkaat enää tunteneet oloaan turvalliseksi. Eräänä päivänä Ganon hyökkäsi Hyrulen linnaan ja anasti mahdin Kolmivoiman. Hänen suureksi harmikseen onnistui prinsessa Zelda nappaamaan viisauden Kolmivoiman, jonka tämä jakoi kahdeksaan osaan, jotka kätki maan kahdeksaan kolkkaan. Tällä välin yritti hänen hovineitonsa Impa löytää Hyrulesta tarpeeksi rohkeaa henkilöä nujertamaan Ganon.

Kuullessaan Zeldan suunnitelmasta Ganon raivostui. Hän kidnappasi ja vangitsi prinsessan ja lähetti sotajoukkonsa etsimään Impaa.

Impa onnistui pakoilemaan sotilaita pitkään, mutta hänen voimansa ehtyivät. Viimein, sotilaiden jo ympäröityä hänet, Impa oli valmis antautumaan, kun yhtäkkiä kuin tyhjästä ilmaantui poika, joka ajoi sotilaat pakosalle. Siinä silmänräpäyksessä Impa tiesi löytäneensä oikean henkilön toteuttamaan prinsessan tehtävä. Ja niin, kyynelten valuessa pitkin poskiaan, hän kertoi Link-nimiselle sankarille Ganonista, Kolmivoimasta ja prinsessa Zeldasta."

Ennen *Legend of Zeldaa* olivat käytännössä kaikki TV-pelit olleet lineaarisia eli suoraviivaisia: paikasta A siirryttiin paikkaan B ja takaisinpaluumahdollisuutta ei yleensä ollut, koska näyttö rullasi vain yhteen suuntaan. Mutta 80-luvun puoliväliS-





sä, pitkälle kehittyneiden teknisten jippojen ja kunnon fantasia-annoksen avulla, oli Shigeru Miyamoto kykeneväinen kehittelemään aivan uudentyyppisen pelin ja samalla lajityypin, josta myöhempinä aikoina alettiin käyttää nimeä toiminta-RPG.

Legend of Zelda erosi toimintapainotteisuudellaan samaan aikaan kehitetyistä japanilaisista lajitovereistaan, kuten *Dragon Quest* ja *Final Fantasy*. Toiminta näytteli suurta osaa, mutta pelistä teki ainoalaatuisen etenkin suoraviivaisen actionin ja ongelmanratkaisun herkullinen yhdistelmä.

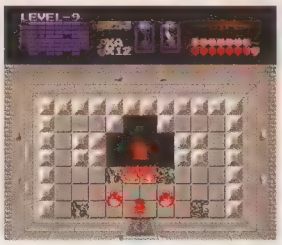
– Kaikki on tasapainossa, on Shigeru Miyamoto myöhemmin todennut. Hyvä peli koostuu 70 prosentista suoraviivaista pelaamista ja siinä käydään läpi asioita, jotka ovat täytyy selvittää pelin loppuunsaattamisen kannalta. Loppuosassa voikin olla sitten kaikkea omin päin tutkittavaa.

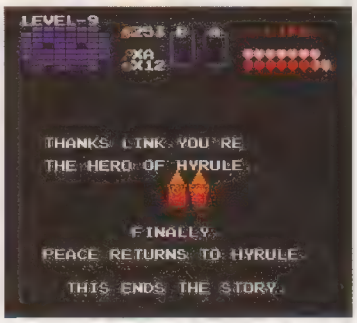
Koji Kondon klassisten biisien säestyksellä Link oli vapaa tutkimaan Hyrulen maisemia, jotka olivat muinoin niin puoleensavetäviä, että pelaajan oli helppoa vain jäädä kiertelemään maata vailla

Inspiraatiota kertyi kaikista kirjoista ja sarjakuvista, joita Shigeru kuunaan oli lukenut eikä lapsuudesta maaseudun rauhassa Kioton liepeillä ollut pelin suunnittelussa ainakaan haittaa.

sen kummempaa suunnitelmallisuutta. Löytääkseen kahdeksan Kolmivoiman palasta, joiden avulla Ganon olisi voitu nujertaa, täytyi pelaajan kohdata niiden syvällä maan alla luolissa lymyävät vartijat. Luolien sisäänkäyntejä oli usein vaikea löytää ja kaikenlaisia esineitäkin olisi kannattanut noukkia mukaan matkan varrelta...

Erilaiset esineet ja asiat olivat yksi pelin kulmakivistä. Monissa peleissä piti hankkia uusia aseita ja haarniskoita, jotta pelihahmosta olisi tullut voimakkaampi ja vihollisia olisi ollut helpompi listiä. *Legend of Zelda*ssa esineiden ja merkitys oli suurempi: tikkaita myöden Link pääsi kapeiden vesistöjen yli, voimaranneke auttoi siirtämään raskaita kiviä ja lautalla pääsikin sitten avomerelle. Lisäksi esineillä ja asioilla saattoi olla useita eri käyttötapoja:





pommeilla Link saattoi sekä räjäyttää itselleen kulkuteitä luolissa että löytää Ganonin piilopaikan Kuolonvuorella ja lisäksi ne antoivat Dodongollekin pientä pureskeltavaa. Tulella saattoi kärventää vihollisia ja polttaa puun, joka peitti sisäänpääsyn salaiseen maanalaiseen huoneeseen.

Seikkailun kuluessa Link saapui silloin tällöin tilanteisiin, joissa hän tarvitsi jotain tiettyä esinettä tai asiaa ilman että pelaajalla oli aavistustakaan, mitä. Aika kului ja pelaaja harhaili eestaas vain törmätäkseen yhtäkkiä johtolankaan, joka tarjosi vastauksen loppujen lopuksi niin yksinkertaiseen ongelmaan! Lautan löytämistä seurasi kieltämättä melkomoinen onnentila: lautalla ei ainoastaan päässyt joen yli noutamaan tärkeää esinettä vaan sen avulla oli mahdollista lähteä seilaamaan merelle juuri siltä laiturilta, jonka näki muutama päivä sitten ja sieltä ulapaltahan saattaisi löytää kokonaan uusia ja tutkimattomia osia Hyrulesta ja... (jne.)

"Kohdattuaan Ganonin syvällä Kuolonvuoren uumenissa ja nujerrettuaan

tämän hopeanuolella, Link pelasti prinsessa Zeldan ja piti huolta että mahdin ja viisauden Kolmivoimat palautettiin. Mutta rauha ei kestänyt kauaa: Ganonin alamaiset tekivät kaikkensa saadakseen nähdä entisen hallitsijansa vielä kerran ja olivat vakuuttuneita, että Ganon voitaisiin herättää henkiin uhraamalla Link.

Kuudentenatoista syntymäpäivänään Link huomasi vasemmassa kädessään mystisen merkin. Hän meni Impan luo ja tämä tutki käden. Impan katseessa oli jotain outoa ja tämä pyysi Linkiä seuraamaan itseään Pohjoiseen palatsiin. Siellä Impa näytti Linkille kirjoitusrullan, jolla olevasta tekstistä löytyi sama mystinen merkki. Tähän saakka kukaan ei ollut onnistunut tekstin tulkitsemisessa.

Vaikka Link ei tuntenut ennestään yhtäkään kirjoitusmerkkiä, hänen onnistui lukea koko teksti. Kirjoitus kertoi urhoollisuuden Kolmivoimasta ja että prinsessa Zelda oli noiduttu ja vaipunut syvään uneen. Pelastaakseen tämän ja estääkseen urhoollisuuden Kolmivoimaa päätymästä vääriin käsiin täytyisi Linkin mennä Kuolonlaaksossa sijaitsevaan Suureen palatsiin. Mutta ennen kuin hän pääsisi Kuolonlaaksoon pitäisi Linkin asettaa kuusi maagista kiveä kuuteen Hyrulen pienemmässä palatsissa sijaitsevaan patsaaseen.

A Link to the Pastissa jäisellä merellä saattoi tuntea kylmän, aavikolla taas hohkaavan kuumuuden ja tiheässä lehtimetsässä pystyi miltei haistamaan sen erityislaatuisen aromin.

Link astui alttarille, jolla Zelda makasi tajutonna. Hän seisoi pitkään Zeldan vierellä nostamatta katsettaan. Lopulta Link otti maagisen miekkansa ja kilpensä ja lähti kohti uutta seikkailua."

Vaikka *Legend of Zelda*sta tuli yksi Nintendon kaikkien aikojen menestyksekkäimpiä pelejä, Shigeru Miyamoto käänsi katseensa lajityyppiin, josta Enix ja Square tekivät yhä suosituimman 80-luvun loppupuolella. Ja niinpä *Zelda II: The Adventure of Link* -pelistä tuli sarjan RPG-vaikutteisin osa. Kun Link vaelsi ympäri Hyrulea, hänet nähtiin ensimmäisen osan tavoin lintuperspektiivistä, mutta aina Linkin tavatessa vihulaisen kääntyi seikkailu tavalliseksi tasohyppelytoiminnaksi. Kuten *Dragon Quest*issa ja *Final Fantasy*ssa, tässäkin perspektiivi muuttui täysin ja Link mäiski vihollisia perinteisessä sivuttaisvyöryvässä ympäristössä.

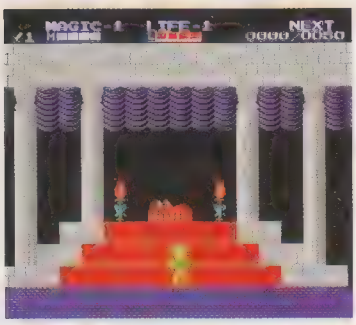
Uutta *The Adventures of Link* -pelissä olivat mm. kokemuspisteet ja uudet, uusia tuttavuuksia täynnä olevat kaupungit Hyrulessa. Linkin arkkivihollinen Ganon loisti pelissä poissaolollaan.

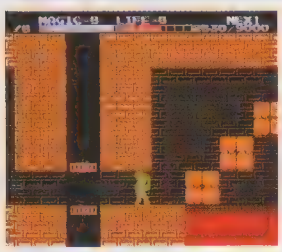
Uuden pelin takana eivät lymynneet aivan samat heput kuin alkuperäisessä: Koji Kondo ei säveltänyt kakkososaan ja Shigeru Miyamotokin toimi lähinnä kokonaisuuden valvojana tuottajan ominaisuudessa.

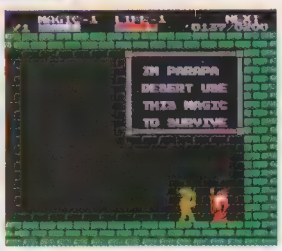
Mutta maailman miljoonat Zeldistit ottivat Linkin kakkosseikkailunkin omakseen ja voittivat Linkin uhkaajat, löysivät urhoollisuuden Kolmivoiman, järjestivät Zeldalle herätyksen ja pelastivat Hyrulen varmalta tuholta. Ja ennen pitkää he ryhtyivät janoamaan sarjaan lisäosaa.

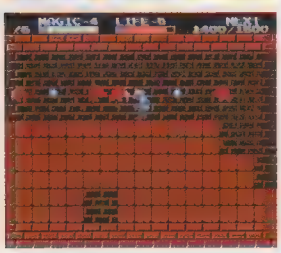
Heti kuultuaan Nintendon julkaisevan uuden 16bit-konsolin alkoi Shigeru Miyamoto jälleen haaveilemaan. Nyt oli käytössä 32 000 väriä ja kahdeksan kertaa enemmän muistia kuin *Legend of Zelda* -kaseteissa. Hyrule alkoi muuttua entistä suuremmaksi ja kauniimmaksi.

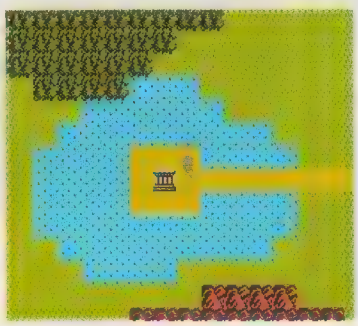
Parin vuoden ajan työskentelivät Nintendon parhaat suunnittelijat ja ohjelmoijat Linkistä ja Zeldasta kertovan kolmannen pelin parissa. Shigeru Miyamoto palasi tuttuun pelimuotoon, lähimpänä uskottunaan yhteistyökumppaninsa Takashi Tezuka. Koji Kondo päivitti klassisen *Zelda*-teemabiisinsä. Ja niin uuden konsolin yksivuotispäivänä, 21. marraskuuta 1991, julkaistiin *Legend of Zelda: A Link to the Past*, joka yhä tänään on yksi parhaita koskaan tehtyjä seikkailupelejä.





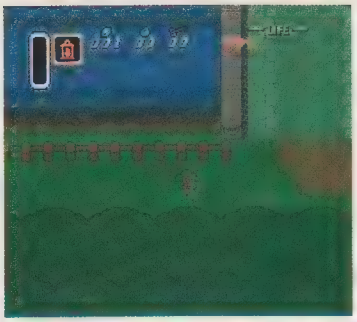
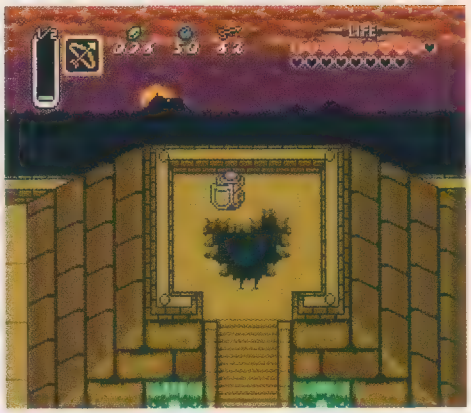


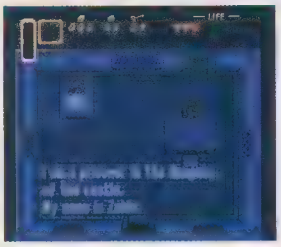


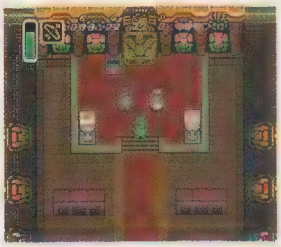
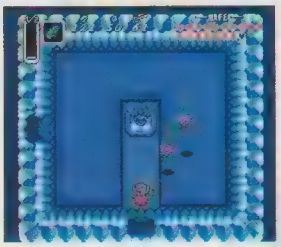
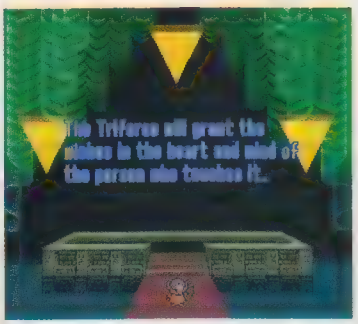


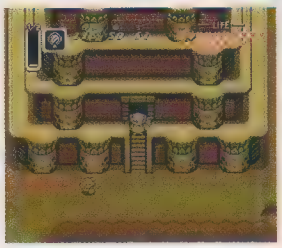
"Kauan sitten, pitkään ennen kuin Link tapasi Zeldan, kertoi Hyrulen kansa Kultaisesta maasta; paikasta, jossa Kolmivoimaa säilytettiin. Ganon ja hänen rosvojoukkonsa etsivät pitkään sisäänpääsyä tähän taianomaiseen maailman ja löytäessään sen ryhtyi Ganon toimeen saadakseen Kolmivoiman käyttöoikeuden ainoastaan itselleen.

Ganon tuli yhä voimakkaammaksi Kultaisessa maassa, joka pian nimettiinkin Pimeäläksi. Kun Hyrulen kuningas kuuli Ganonin suunnitelmista vallata myös maansa valoisa osa, kutsui hän luokseen seitsemän vii- ▶





sasta miestä, joiden oli määrä sinetöidä maailmat yhdistävä portti. Kökötettyään lukittuna Pimeälään sadan vuoden ajan alkoi Ganonin kärsivällisyys loppua. Hän halusi kostaa Hyrulelle ja kaikille jotka sitä asuttivat.

Niinpä eräänä päivänä saapui Hyrulen salaperäinen velho nimeltään Agahnim. Aluksi hän auttoi kuningasta ja olikin pian ylennyt tämän tärkeimmäksi neuvonantajaksi. Silloin hän paljasti karvansa ja sieppasi kerran Pimeälän portit sulkeneilta seitsemältä viisaalta mieheltä näiden jälkeläiset. Samoin nappasi hän myöhemmin prinsessa Zeldan.

Viruttuaan muutaman yön linnan vankityrmässä ryhtyi Zelda huutamaan apua. Link kuuli unessaan hänen äänensä. Siitä paikasta Link heräsi ja lähti epäröimättä ulos, matkalle pimeässä ja sateisessa yössä." Vau.

Johdatus *Legend of Zelda: A Link to the Past*iin on klassikko. Linkin maatessa sängyllä sade piiskasi ikkunoita ja pelaaja sai seurata kuinka vesi valui pitkin ruutua. Mitään tällaista ei ennen oltu TV-peleissä nähty. Saattoi miltei tuntea sateen osuvan kasvoille Linkin kiiruhtaessa pimeän metsän läpi kohti linnaa. Shigeru Miyamoto oli jo aiemmin puhunut kuinka hän toivoi pelaajan aistivan tunnelman peleissään ja *Legend of Zelda: A Link to the Past*in kohdalla hän onnistui paremmin kuin koskaan. Jäisellä merellä saattoi tuntea kylmän, aavikolla taas hohkaavan kuumuuden ja tiheässä lehtimetsässä pystyi miltei haistamaan sen erityislaatuisen aromin.

Monet Shigeru Miyamoton ja Takashi Tezukan Link's Awakeningin aikana kehittelemistä ideoista otetaan kunnolla käyttöön Ocarina of Timessa.

Ulkoisesti *A Link to the*

Past muistutti *Legend of Zeldaa*, mutta mitä kauemmin nyt seikkaili Hyrulessa, sitä useampia haasteita tieltään löysi. Yksi uraauurtavimmista uudistuksista pelissä oli mahdollisuus matkustaa kahden erillisen maailman välillä. Valoisan ja pimeän maailman välillä oli paljon yhtäläisyyksiä ja muuttamalla jotain asiaa toisessa maailmassa saattoi vaikuttaa toiseenkin…

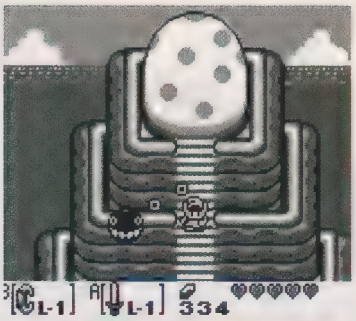
Luolatkin olivat entistä monimutkaisempia ja erilaisten uusien esineiden ja asioiden ansiosta mahdollisuudet tuntuivat loppumattomilta.

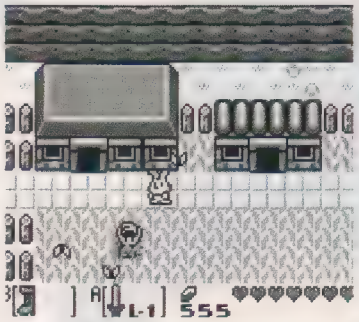
"Kolmen pahuutta vastaan käymänsä kamppailun jälkeen lähti Link pitkälle matkalle, jonka aikana hän toivoi oppivansa jotain Hyrulen rajojen ulkopuoleisesta maailmasta. Lopulta hän alkoi kuitenkin kaivata takaisin kotiin. Matkalla hän joutui hurjaan myrskyyn ja kun salama iski veneen mastoon, vene ja Link vaipuivat aaltoihin.

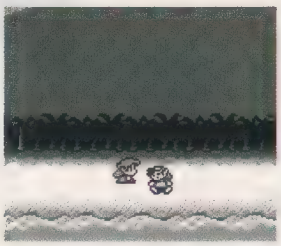
Kun Link heräsi, hän huomasi makaavansa sängyssä. Vuoteen vieressä seisoi tyttö, jonka Link sekoitti aluksi prinsessa Zeldaan. Tyttö oikaisi olevansa nimeltään Marin ja että Link oli ajautunut maihin Koholintin saarelle. Marin oli löytänyt hänet tajuttomana rannalta. Tytön isä Tarin oli löytänyt Linkin kilven ja epäili että miekka löytyisi meren rannalta.

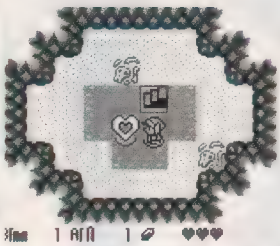
Link lähti matkaan Marinin ja Tarinin kotikaupungista Mabesta ja suuntasi rannalle, jolta hän todella löysikin miekkansa. Linkin kahlatessa veteen noutamaan sitä paikalle lehahti salaperäinen pöllö. Lintu kertoi suuresta ihmeellisestä Tuulikalasta, jonka saattoi löytää nukkumasta Koholintin pohjoispuolella sijaitsevalta vuorella. Päästäkseen saarelta täytyi Linkin löytää kahdeksan soitinta ja soittaa niitä saadakseen Tuulikalan heräämään. Ainoa ongelma oli että jokaista soitinta vartioi painajainen."

Luotuaan niinkin fantastisen seikkailun kuin *A Link to the Past*, olisi ollut helppo uskoa että Shigeru Miyamoto olisi ollut jo lopen kyllästynyt aiheeseen. Mutta mitä vielä: vain muutamaa kuukautta myöhemmin hän aloitti epäröimättä sarjan neljännen osan tekemisen Game Boylle. Mukana menossa oli jälleen Takashi Tezuka ja iso osa *A Link to the Past*in tekijätiimiä. Tällä kertaa täytyi vain aihetta lähestyä hieman toisin: ilman värigrafiikkaa ja rajoitetun muistitilan takia tulisi pelistä helposti aivan liian helppo ja lyhyt. Mutta Las Vegasin CES-messuilla tammikuussa 1993 Nintendo esitteli ylpeänä parhaan Game Boy -pelin sitten *Tetriksen*. Koska *Legend of Zelda: Link's Awakening* -pelin hahmot olivat mustavalkoisia, täytyi niillä olla vahvat persoonallisuudet. Shigeru Miyamoto antoi kahden työtoverinsa työskennellä ulkopuolisen kuvittajan keralla pelkästään hahmojen suunnittelun parissa. Ja koska pelaaja epäilemättä haahuilisi ympäri Koholintin saarta pitkähköt tovit, täytyi pelin tapahtumia tukevan musiikinkin olla vaihtelevaa – vaikkakaan konsolin äänisirusta ei nyt odotettukaan kuultavan mitään sinfonioita… Senpä takia palkattiin kolme säveltäjää laatimaan variaatioita Koji Kondon alkuperäisestä teemasta.









Shigeru Miyamoto ja Takashi Tezuka taas käyttivät kaiken aikansa luodakseen pieniä sivuseikkailuja, joihin pelaaja voisi uppoutua suuremman tehtävänsä ohessa.

Myös tapahtumat *Link's Awakening*issa erosivat edellisosista huomattavasti. Prinsessa Zeldasta saati Ganonista ei nähty vilaustakaan ja Kolmivoiman kappaleiden etsimisen sijasta haettiinkin kahdeksaa soitinta. Monet *Link's Awakening*in aikana syntyneistä ideoista otetaan kunnolla käyttöön vasta nyt, *Ocarina of Time*n myötä. Mutta tärkeintä oli, että *Link's Awakening*ista tuli vähintäänkin yhtä värikäs ja nautinnollinen seikkailu kuin edeltäjistäänkin.

Shigeru Miyamoto on kertonut, että hän olisi halunnut hyödyntää kolmiulotteista perspektiiviä jo ensimmäisessä *Zelda*-pelissä, mutta NES-teknologia ei antanut siihen mahdollisuuksia. Jo 1986 hän tiesi millaisen pelin haluaisi lopulta tehdä tekniikan sen salliessa ja tänään sellainen on jo melkein käsissämme.

Niinpä se suunnaton maisema, joka avautuu eteesi katsoessasi ympärillesi Kuolonvuoren huipulta *Legend of Zelda: Ocarina of Time* -pelissä on juuri sellainen kuva Hyrulesta, jota Shigeru Miyamoto on aina lupaillut meille. ■

Seikkailu jatkukoon

Pelissä Legend of Zelda: Ocarina of Time jatkuu tarina Linkin ja Zeldan taistelusta kotimaansa Hyrulen pelastamiseksi.

Mikko

Jo Zeldan ensimmäistä osaa tehtäessä oli Shigeru Miyamotolla mielessään ajatus siitä, millainen olisi maailman paras seikkailupeli. Hänellä kävi kuitenkin hieman samoin kuin George Lucasille ensimmäisen Star Wars-elokuvan kanssa, elokuvasta ei saatu niin hyvää 80-luvun efekteillä kuin haluttiin. Tekniikan kehittyessä tuotti Georgekin jatko-osia tarinaan, samoin Miamotolla on vihdoin välineet Hyrulen maastojen siirtämiseen täysin kolmiulotteisiksi.

Legend of Zelda: Ocarina of Time käsittelee perinteistä hyvän ja pahan välistä taistelua. Ganon jahtaa jälleen voimaa itselleen, nyt hän on jo päässyt soluttautumaan Hyrulen hoviin. Kuningaskaan ei näe läpi Ganonin valheellisuuden, vain prinsessa Zelda tajuaa vaaran. Samanaikaisesti kaukana Kokirimetsän siimeksessä Link-niminen poika kuulee kuinka ikivanha Dekupuu kutsuu häntä.

Pelin alussa Link on vain pieni poika, joka asuu pienessä Kokiri-metsäkylässä. Kaikki muut kylän lapset on kutsuttu Dekupuun luo suorittamaan erilaisia elämään kuuluvia tehtäviä. Lopulta myös Link kuulee Dekupuun kutsun pääsään.

Matkalla Puun luokse hän saa oman haltijattarensa, Navin, sekä tiedon siitä, että juuri hänen tehtävänsä on Hyrulen pelastaminen tuholta. Sen jälkeen Puu kertoo kolmesta jumalattaresta nimiltään Din, Nayru ja Farore, sekä siitä, miten Kolmivoima luotiin.

Kokirista näkee jo, että *Legend of Zelda: Ocarina of Time* on yksi kaikkien aikojen parhaimmin tehdyistä peleistä. Kylää ympäröi sankka metsä ja pienellä aukiolla juoksentelevat erilaiset haltijattaret ympäriinsä. Asetelma on tuttu edellisistä versioista, mutta tällä kertaa Hyrule on saanut uuden kolmannen ulottuvuuden.

Ensimmäisen Dekupuulta saamansa tehtävän jälkeen Link lähtee tutkimaan Hyrulea – joka on tässä osassa saanut huomattavasti lisää alueita. Vanhojen tuttujen alueiden - Hyrulen linna, järvi Hylia sekä Kuolonvuori – lisäksi Link pääsee moniin muihinkin paikkoihin. Kolmiulotteisuuden myötä myös entiset paikat ovat saaneet uudenlaista syvyyttä. Link voi kiipeillä, hypellä sekä sukeltaa veden syvyyteen. Pelissä on myös uudenlaisia salaisuuksia ja yllätyksiä. Vanhana tuttuna elementtinä on Linkin kartta, josta voi nähdä kaikki ne paikat, joissa Link on jo käynyt, mukaan lukien kerrokset ja tasot. Hyrulen todellinen koko ei kuitenkaan paljastu ennen kuin Link on jättänyt hyvästit kotikylälleen ja lähtenyt ympäröivälle maaseudulle.

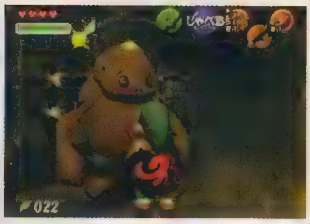
Suureen maailmaan astunut Link tapaa *Links's Awakening* -osasta tutun pöllön, joka aina silloin tällöin palaa taas uusien varoitusten, vinkkien tai ohjeiden vuoksi.

Linkin aloittaessa vaelluksensa taivas muuttaa väriään aamuruskosta keskipäivän loiston kautta illan pimeyteen, vihdoin yöhön. Yöllä voi nähdä eri asioita kuin päivällä ja Koji Kondon musiikki on sovitettu vuorokaudenajan vaihteluihin. Myös viholliset vaihtuvat ajankohdan mukaan. Yöllä kimpussa ovat zombit ja muut paholaismaiset oliot, päivisin elo ei ole kyllä yhtään vaarattomampaa. Ajan käyttäminen näin tuo peliin oikeastaan vielä yhden uuden ulottuvuuden.

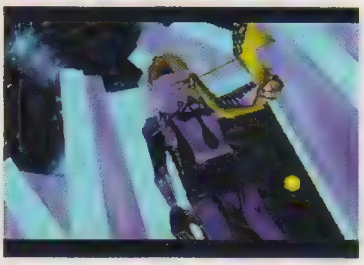
Linkin aloittaessa vaelluksensa taivas muuttaa väriään aamuruskosta keskipäivän loiston kautta illan pimeyteen, vihdoin yöhön.

Pelin viholliset ovat suurimmaksi osaksi vanhoja tuttuja edellisestä Zelda-pelistä, mutta nekin ovat

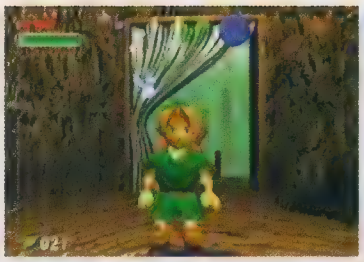
kehittyneet ominaisuuksiltaan. Vihollisiin ei välttämättä pure enää sama hyökkäys- tai puolustustaktiikka. Tietyn lajinkin sisällä on erovaisuuksia – joskus riittää pelkkä miekan vilauttaminen, toisinaan taas tarvitaan kunnon huitaisua lisämausteeksi. Toki peliin on tullut myös kokonaan uudenlaisia vihollisia. Yksi pelin viehätyksistä onkin selvittää mitä uutta kolmiulotteisuus sekä Shigeru Miyamoton mielikuvitus on saanut aikaan.



Link ratsastamassa hevosellaan ympäri Hyrulea on varmasti monien kaipaama näky. Satuloituna Link pystyy liikkumaan todella nopeasti ja esimerkiksi hyökkäämään vihollisia vastaan ennen näkemättömällä voimalla. Linkiä pystyy ohjaamaan siitä riippumatta, miten päin tämä istuu satulassa – pienellä harjoittelulla onnistuvat uskomattoman nopeat ja voimakkaat hyökkäykset.

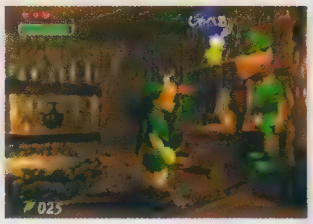


Kaikki ne esineet, jotka Link löysi edellisessä seikkailuissa ovat vaikuttaneet seuraaviin *Zelda*-peleihin. Näin on myös *Ocarina of Time* -pelin kohdalla. Uusien esineiden joukossa on muun muassa erilaisia oksia, joilla on monia käyttötarkoituksia. Niitä on mahdollista käyttää yksinkertaisina aseina, vaikkakin helposti rikkoutuvina. Samoin niitä voi käyttää työkaluina. Linkin ritsa on myös uusi ja hyvin käyttökelpoinen, jonka ammuksena voi käyttää vaikka pähkinöitä. Tärkein esine on silti okariina, jonka Link on saanut ystävältään Sarialta. Link voi ottaa sen esiin missä



tahansa kohtaa peliä (hyödyntäminen onnistuu C ja A nappien avulla). Link pystyy opettelemaan useita melodioita, joiden maagisten sävelten kuuluminen voi saada aikaan hämmästyttäviä asioita. Tärkein on tietenkin melodia, jonka Link soittaa ajan tornin luona.

Pelin nimestäkin voi jo päätellä, että aika on keskeisessä roolissa tässä pelissä aikaisempiin osiin verrattuna. Ensimmäisestä osasta selvittyään Linkin on mentävä ajassa eteenpäin voidakseen pysäyttää pahan Ganonin. Aikamatkan jälkeen Link ei ole enää poika, vaan useita vuosia vanhempi. Hän pystyy myös tekemään asioita, joita ei ennen osannut – uudenlaisia aseita ja esineitä. Myös ympäristö on muuttunut aikamatkan ansiosta – kaikki hahmot ovat tietysti ikääntyneet, toiset ovat hävinneet kokonaan ja joitakin on tullut lisää. Shigeru Miyamoto on kehitystiiminsä kanssa onnistunut viemään peliä valtavasti eteenpäin, peruskonseptia juurikaan muuttamatta. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* on ilman epäilystä yksi suurimmista ja monipuolisimmista peleistä, mitä Nintendo 64:lle on koskaan tehty.



Yksi pelin viehätyksistä onkin selvittää mitä uutta kolmiulotteisuus sekä Shigeru Miyamoton mielikuvitus on saanut aikaan.

Tutkittavaa ja löydettävää riittää valtavasti, tämä peli ei petä ahkeraakaan seikkailijaa. Mikä parasta, peli on tätä luettaessa toivottavasti jo kaupan hyllyllä kenen tahansa hankittavissa. ■

Pro Pinball Big Race USA

Markkinoiden realistisin flipperipeli - jopa niin realistinen, että amerikkalainen flipperien tekijä on päättänyt valmistaa aidon peliaiheisen radan. Loistava korkearesoluutioinen grafiikka. Dolby surround musiikki ja äänet. Tuottajana Empire Interactive, nimenomaan simulaatioihin erikoistunut pelitalo.

The Golf Pro

The Golf Pro on realistisin ja epäilemättä paras golfpeli PlayStationille. Ultrarealistiset radat. Täysin uusi ohjaus, joka on helppo myˆs aloittelijoille. Peliä on ollut kehittämässä kaksi legendaa; Jack Niclaus ja Gary Player. Yli 3.000 erilaista TV-kommenttia.

TWO GREAT GAMES FOR YOUR PLAYSTATION

empire®

INTERACTIVE

PlayStation

MESS

Tokion Game Show hakee vertaistaan kaoottisuudessa, jota vain digitoitu maailma voi tarjota. Tutkiva pelijournalisti lähti kamera, sanelin ja pressipassi aseinaan 150 000 pelihullun japanilaisen sekaan ottamaan selvää, mitä huomenna pelataan.

Teksti ja valokuvat: Martin Johansson

UHYSTERIAA

Dreamcast-versiot peleistä *Virtua Fighter 3tb* och *Sega Rally 2* eivät ole identtisiä Model 3-originaalin kanssa, mutta aivan yhtä pelattavia.

Makuharissa, Tokion ulkopuolella, sijaitsee yksi Japanin kaikkein suurimmista messuhalleista. Turhan takia ei CESA (Computer Entertainment Software Association) ole valinnut näitä tiloja maailman suurimpien TV-pelimessujen näyttämöksi. Länsimaiset vastineet, Lontoon Olympia Hall tai LA Convention Center, eivät selviytyisi vastaavasta määrästä ihmisiä ja pelejä.

Makuharin messurakennelma on komea luomus, jota ympäröivät kolossaaliset pilvenpiirtäjät korostavat massiivista kokonaisvaikutelmaa. Makuharin messukombinaatti uhkuu high techia, ja vaikutelma vain syveni, kun ohitin valtavan ihmismassan, joka jonotti sisään messujen ensimmäisenä päivänä. Päivä oli nimittäin varattu tiedostusvälineiden edustajille ja muulle alan väelle. CESA teki kuitenkin poikkeuksen ja päästi sisään pari tuhatta tavallista messuvierasta.

Pressipäivä sujui suhteellisen rattoisasti, ja esillä olevia pelejä pääsi rauhassa testaamaan. Seuraavana päivänä leppoisuus oli kuin poispyyhitty, mikä osoittaa että japanilaisellakin kohteliaisuudella on rajansa.

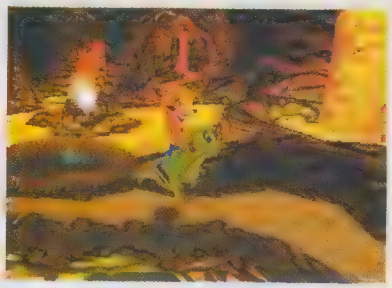
Tokion dominoivin ilmestys oli Segan 128-bittinen Dreamcast-konsoli. Kaikkien näppejä syyhytti tietenkin *Sonic Adventure*, *Sega Rally 2* ja *Virtua Fighter 3tb*. Kiinnostuksen kohteena oli myös tukku ns. kolmannen osapuolen valmistamia pelejä, joita Sega avokätisesti esitteli osastollaan. Suurella screenilla pyöri kaikkien nimikkeiden demot sekä *Blue Stingers* -pelin luojan, maineikkaan Yuji Nakan, haastattelu. Intensiivistä uuden sukupolven pelien hehkutusta seurasi muiden tunnettujen tekijöiden kommentointi. Siksi kuulo- ja näköetäisyydelle olikin vaikea päästä. Mielettömät jonot ja pelihullu yleisö ei ole paras mahdollinen yhdistelmä, mutta toimitsijat ainakin yrittivät hillitä tungosta jonotusköysien ja megafonien avulla. Ankarin tunku oli *Sonic Adventuren* luo, mutta sinnekin pääsi 20 minuutissa. Peli on niin hyvä, kuin osattiin odottaakin. *Sonic* rullaa uskomattoman sujuvasti, grafiikka on selkeää ja hahmot puhuttelevia. Kaikki viittaa siihen, että Dreamcastin lippulaivan valinta on osunut nappiin.

Sonicin tavoin *Virtua Fighter 3tb* on raskasta tavaraa. Moni ehti toivoa, että tästä tulisi onnistunut arcade-konvertointi, joten Tokiossa nähtiin monta pettynyttä naamaa. Pelin fiilis on huippuluokkaa, mutta näkymät eivät valitettavasti ole niin skarppeja kuin Model 3 -versiossa. Tämä johtuu siitä, että konvertoinnista vastannut Genki-yhtiö ei ole osannut hyödyntää koneen kapasiteettia. Ja toisaalta on mahdotonta luoda yhtä siistiä peliä Nintendo 64:lle tai PlayStationille. Eli kyllä *Virtua Fighter 3tb* tulee olemaan selvä hitti.

Sega Rally 2:n messuversio ei valitettavasti ollut pelattava. Saattaa jopa olla, että Sega ei ehdi julkaista sitä enää tämän vuoden puolella, vaikka tarkoitus oli alun perin saada peli ulos samaan aikaan kuin konsoli. Autodemo teki joka tapauksessa vaikutuksen, mutta mikä itsekseen pyörivä demo ei niin tekisi?

Blue Stinger on toiminnan puolelle kallistuva *Resident Evil* -variantti. Valtaosa pelistä on amerikkalaista käsialaa, mutta tiivis yhteistyö Japanin tiimin kanssa on antanut pelille samaa monimuotoista ilmettä, joka ihastutti *Parasite Even* pelaajia. Squaren RPG-tyyliin *Blue Stinger* tapahtuu nykyajassa. Segan screenilla peli näytti huikean hyvältä, mutta varsinaisen testiajon jälkeen oli pakko todeta, että pelijälki oli mössöä videoesitykseen verrattuna. Harhaanjohtavaa mainontaa, siis.

Muita mielenkiintoisia nimikkeitä Segan osastolla olivat shoot 'em up -peli *Geist Force*, roolipeli *Seventh Cross* sekä Warpin uskomaton toimintaseikkailu *D2*, joka on myöhässä ja julkaistaneen vasta joskus keväällä. Jokseenkin tuntematon tuttavuus nimeltä *July* mainittiin vain mainosesitteessä,



Crash Bandicoot esiintryi näyttämöllä, ja Crashin viimeisintä tasoloikkaa pääsi testaamaan TV-ruudulla.

jonka mukaan kyseessä on maailmaloppua käsittelevä verinen seikkailu.

Sega ei pelkästään brassaillut peleillä vaan esitteli myös Dreamcastille pian saatavia lisätoimintoja. Näytillä oli Internet-vermeet, näppäimistö, ratti ja joikkari.

Vaikka Sony ei ollutkaan yhtä näyttävästi esillä kuin Sega, niin Crash Bandicoot keräsi silti runsaasti yleisöä. Sonylla oli teemana kansainvälisyys, ja osastoa komistikin lippumeri. Sonyn estradilla hössötti Crash tutun ärsyttävään tyyliinsä; ehkä peittämässä sitä tosiseikkaa, että Sonylla ei juuri ollut esitellä uusia nimikkeitä.

PocketStation, joka aikaisemmin tunnettiin nimellä PDA, on Sonyn versio kannettavasta konsolista. Se on kompakti pikkuvekotin, jonka hinta jää Japanin markkinoilla alle kahdensadan markan. Sony on pyytänyt alihankkijoitaan tekemään tulevista peleistään yhteensopivia PocketStationin kanssa, jota muuten voi käyttää myös muistikorttina. Tuotannossa on jo kolmisenkymmentä taskuasemaan sopivaa nimikettä, mm. *Final Fantasy VIII*, *Street Fighter Alpha 3* ja *Crash Bandicoot 3*.

Crash-peli oli näytillä, samoin kuin jatko-osa pelille *Kurushi, Intelligent Qube Final*. Sangen kiinnostava oli Wild Arms -tiimin uusi RPG *Legend of Lagia*. Moni missasi pelin, koska sitä näytettiin vain videolta. Se näytti hyvältä: selkeitä polygonilinjoja, tyylikkäästi luodut hahmot ja varsin poikkeava esillepano. *Lagiasta* oli jaossa demoja, mutta tietenkin ne olivat loppu siihen mennessä, kun minä ehdin sellaista ruinaamaan.

Konamin osastolla oli täysi hässäkkä päällä. Vanha ja uusi tuotanto olivat sulassa sovussa, ja eniten vierailijoita vetivät puoleensa tanssahtavat pelit. Väki jonotti samassa kulmauksessa tuntikausia päästäkseen kokeilemaan Konamin tuoreinta lahjaa ihmiskunnalle, *Dance Dance Maniaa*. Tämä arkademylly on cooleinta mitä Konamilta on koskaan tullut. Ideana on tanssia ja pysyä tahdissa niin hyvin kuin mahdollista. Pelaaja seisoo levyllä, jossa on neljä neliön muotoista askeliin reagoivaa sensoria. Ruutu näyttää pelaajalle tanssikuviot, jonka jälkeen pelaaja pistää jalalla koreasti. Muutama kokeilija oli tosi taitava, ja James Brown olisi voihkinut kateudesta, jos olisi nähnyt millaisia jalkatyöskentelyn virtuooseja tanssimania-aparaatti toi esiin. Laitteessa on liitäntä toiselle koneelle, jolloin voi kilpailla kahdestaan.

Toinen suosittu musiikkikilvoittelu oli tiskijukkakurssi *Beatmania*, josta on ollut jo kolikkoversio, ja joka nyt on konvertoitu pleikkarille. Pelin ideana on pistää scrathit ja rytmimiksaukset oikeisiin paikkoihin. Pelaaminen edellyttää jonkinlaista rytmitajua. Mukana tulee erityinen ASCII-pohjainen käsiohjain.

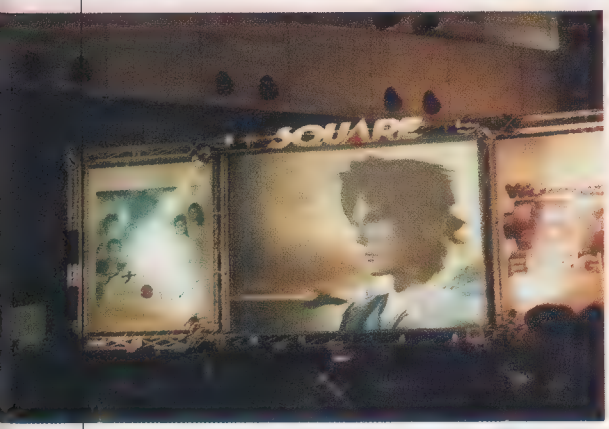
Myös Konamilla oli tarjolla runsaasti jatko-osia. Näytillä oli *Castlevania Revelations*, jossa on kaikkien Castlevania-fanien rakastamaa fiilistä. Peli on muuttunut huomattavasti siitä, kun se nähtiin viimeksi syksyn ECTS-tapahtumassa. *Castlevania Revelationsin* vieressä seisoi joukko niin kutsuttuja cosplayereita – faneja, jotka esittävät suosikkihahmoaan TV-pelistä, animen tai mangan piiristä. Joukossa seisoi tietenkin Dracula, ja juuri kun olin ottamassa valokuvaa, tyyppi kaivoi esiin kännykän. Perijapanilaista, mutta ei kovin castlevaniaanista.

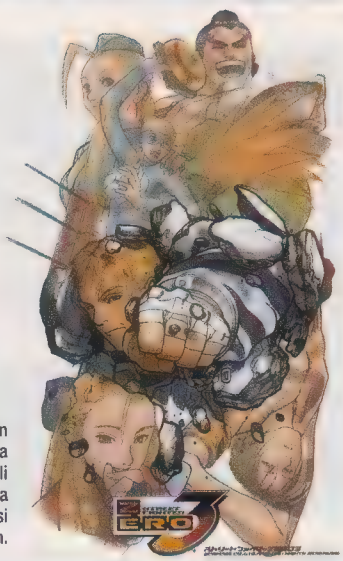
Suikoden II esiintyi myös edukseen messuilla. Väki kehui sitä, vaikka peli ei olekaan yhtä suosittu kuin Squaren ropet. Valitettavasti näytillä oli sama demo kuin pari kuukautta sitten julkaistu versio.

Silent Hill oli edelleen yhtä posketon, hämäräperäinen ja verinen kuin kesällä E3-messuilla. Pelattavana oli vain 20-minuuttinen miniversio, mistä päätellen pelistä tulee pitkäaikainen projekti.

Yu-gi-oh on Konamin tuorein tarjokas Game Boylle. Peli on eläväinen RPG, joka

Silent Hill sen kun paranee joka messukerta.





Messujen suosituinta hupia oli pukeutua omaksi idolikseen.

on saanut vaikutteita sekä *Pokémonista* että *Mystic Questista*. Huonompiakin esikuvia on olemassa.

Dungeon Quest kulkee hieman *Yu-gi-ohin* vanavedessä, mutta julkaistaan Tamagotci-formaatissa. Konamilta ei irronnut kommenttia siitä, julkaistaanko tämä minikonsoli Euroopassa.

Squaren osastolla ei olisi saanut valokuvata, mutta en piitannut kiellosta. Jotain niidenkin täytyy tarjota.

Esillä oli totta kai *Final Fantasy VIII* – se on peli, joka muuttuu koko ajan paremmaksi. Square näytti Tokiossa taas vähän lisää hienouksia, sekä esitteli uuden naishahmon, joka kuulemma on kahdeksannen seikkailun Sephiroth. Kahdella jättikankaalla pyöri kauniisti esirenderoitua kuvaa, joka osoitti kuinka paljon digitaalinen animaatiotekniikka on edistynyt sitten *Final Fantasy VII*:n. Squaren pömpelin keskellä jökötti viitisenkymmentä konetta, ja jonotus, töniminen sekä tungos täyttivät kaikki messuhysterian tunnusmerkit.

SaGa Frontier II oli myös suosittu peli. Tekijät tuntuvat harrastaneen onnistuneesti retroilua, sillä pikseligrafiikka on huippulaatua. *Secret of Mana* -pelille jatkoa odottaneet ilahtuvat taatusti *SaGan* taustoituksesta, joka tuo mieleen kauniit akvarellimaalaukset. Myös hahmot on työstetty värikkäistä pikseleistä.

Chocobon suosiolle ei näy loppua. Square toi Tokioon peräti kaksi uutta höyhenhörhölle tehtyä peliä. *Chocobo Racing* polveutuu *FFVII*:n rallivaiheista, mutta on tietysti monimutkaisempi. Peli on vähän erikoinen ja hieman mystinen, mutta hauska.

Chocobos Mysterious Dungeon 2 on jatko-osa pelille, jota ei ole koskaan nähty Japanin ulkopuolella. Kakkosessa on uusia vihollisia, luolastoja, maagisia atakkeja ja esineitä.

Squaren erikoisin messutarjous oli *Another Mind*, jota tuskin nähdään näillä leveysasteilla. Peli on nimittäin niin nipponia kuin olla voi. Kyseessä on etupäässä FMV-piirteillä pakattu unenomainen seikkailu, jossa pelaaja valvoo japanilaisnuoren omaatuntoa.

Kaikki kunnia kolmiulotteisille beat 'em up -peleille, mutta Capcomin *Street Fighter Alpha 3* pesee ne mennen tullen – varsinkin, jos klassinen 2D-mätkintä on muutenkin sydäntä lähellä. Capcomin kehikossa väännettiin sormenpäät verillä ohjaimia, jotka ihme kyllä kestivät pahoinpitelyn. *SFA3* vie Capcomin klassista pelikonseptia taas askeleen eteenpäin. PlayStation-peliksi sen pikseligrafiikka saa täydet pisteet. Pelissä on mukana lähes kaikki tutut hahmot, ja uusiin kuuluu mm. naispainija. Paikalle saatiin tietenkin vielä Capcomin cosplayerit.

Näytillä oli myös *Marvel Heroes vs. Street Fighter*, mutta sekä se että Nintendo 64:lle tehty *Tetris starring Mickey Mouse* jäivät suosiossa *Alpha 3*:n jalkoihin.

Pari päivää ennen Tokion tapahtumaa Capcom tiedotti Dreamcastille tehdystä *Resident Evilista*, mutta peliä ei näkynyt messuilla lainkaan. Itse asiassa yhtään Dreamcast-nimikettä ei esitelty, vaikka Capcomin listalla niitä on jo useita. Merkillistä.

Namcon näyttelyosastolla ei pahemmin ollut yllätyksiä. Useimmat peleistä olivat eilispäivän uutisia, yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. *Dragon Valor* on kolmiulotteinen toiminta-RPG, joka muistuttaa hieman *Drakkania*, Psygnosiksen PC-peliä. Messuversio oli kaikkea muuta kuin valmis, joten pelin ominaisuuksista on paha mennä sanomaan mitään.

Tales of Phantasia oli yksi Namcon varsinaisista vetonauloista. Animoitua introa näytettiin kerta toisensa jälkeen, ja japanilaisyleisö vaikutti enemmän kuin innostuneelta peliuutuudesta. Kyseessä kuitenkin

Messuilla kohahdutti eniten *R4: Ridge Racer Type 4*. Namcon autopeli on ensimmäinen todellinen haastaja Sonyn *Gran Turismolle*.

on vain päivitetty versio vuosien takaisesta NES-RPG:stä.

Potkupallon ystäviä ilahdutti, että Namco sai kuin saikin *Libero Grande* -pelin valmiina messuille. Tämä kolikkokäännös saattaa jopa mullistaa futis-genren. Pelikentällä kuljetaan yhden pelaajan mukana, mikä tekee siitä vastaavia tuotoksia persoonallisemman. Toteutus sai messuvierailta osakseen hyväksyvää hyminää.

Suosituin namcolainen oli kuitenkin *R4: Ridge Racer Type 4*, joka on ensimmäinen *Gran Turismon* kanssa samaan luokkaan yltävä autopeli. Suurimpana erona on, että Namco edelleen painottaa enemmän arcadea kuin simulaatiota. Namco tekee silti yhteistyötä useiden automaakareiden kanssa saadakseen pelistään mahdollisimman realistisen. Ainakin se on tähän mennessä tyylikkäin pleikkarille tehty autopeli. Eikä varmaan huonone siitä, että Namco laskee pelin yhteydessä markkinoille uuden ohjaimensa, JogConin. Autopelien ystäville viimeisen päälle suunniteltu JogCon on taatusti unelmien täyttymys.

Varmistaakseen kunnon tungoksen Namco oli järjestänyt massiivisen *R4*-kilpailun. Finaaliin edenneet eivät pelkästään päässeet kosketusetäisyydelle söpöistä pelipimuista, vaan saivat myös esitellä taitojaan suuren videoscreenin kautta. Palkintoja jaettiin tasaisin väliajoin, ja Namco sai ylpeillä messujen parhaan kilpailun järjestäjänä.

Normaalin messutrendin tavoin Tokiossakin rulettivat Suuret ja Mahtavat. Mutta japanilaispelaajat eivät ole niin tasapäistä porukkaa kuin lännessä, joten pikkufirmatkin onnistuivat keräämään yleisöä yksinkertaisilla tempuilla. Peliemännät olivat tietysti ehdoton vaatimus. Kilpailut ja maskotit toimivat tiettyyn rajaan asti, mutta seksi myy enemmän kuin kaikki maailman *Pokémon*-kopiot yhteensä. Kaava oli simppeli – ei pimuja, ei yleisöä. Vain Sega Suuri pärjäsi ilman.

Niinpä myös Taitolla oli useita typsyjä, jotka yrittivät parhaansa mukaan puffata junapeliä *Densha de Go! 2*. Ne, jotka eivät ottaneet tuntumaa Tokion metroon tai muuhun kiskoliikenteeseen, olivat vaikeuksissa pelin kanssa, joka perustuu paikalliseen liikennekulttuuriin. Lievästi harmittavaa oli, että Taito esitteli *Psychic Force 2* -peliä vain videolla.

Koei-yhtiön *Win Back* oli Tokion ehdottomia Nintendo 64 -ylläreitä. Vaikka onnistuinkin näkemään vain lyhyen demopätkän, vakuutuin tämän räiskintäseikkailun potentiaalista pelastaa lajityyppi näivettymiseltä.

SNK rummutti voimalla uuden kannettavan konsolinsa, Neo Geo Pocketin, puolesta. Suosituin peli oli *King of Fighters '98*, joka ei tosin näyttänyt miltään mustavalkoisena. Kiinnostavampaa oli kuulla, että peli sekä Neo Geo Pocket ovat yhteensopivia Dreamcastin kanssa. Pienen piuhan avulla 16-bittisen pikkukonsolin saa kytkettyä Segan 128-bittiseen.

Bandai ei halunnut olla pekkaa pahempi, vaan esitteli hieman yllättäenkin oman kannettavansa, 16-bittisen WonderSwanin, joka tulee markkinoille myöhemmin ensi keväänä. Bandain mukaan silloin on myös valmiina yli kymmenen laitteeseen sopivaa peliä.

Muita Bandai-tuotteita olivat kuusnepalle tehty *Neon Genesis Evangelion* sekä *Gundam: Char's Revenge*. Molemmat ovat mainioita japanilaisia mätkintöjä.

Pienyrityksiin lukeutuvalla Atluksella oli Tokiossa pari nimikettä. Nintendo 64 -peli *Snowboard Kid Plus* ja PlayStation-roolipeli *Thousand Arms* vaikuttivat molemmat erittäin pelattavilta. Viimeksi mainittua ei tietenkään koskaan nähdä Japanin ulkopuolella.

Taito onnistui houkuttelemaan messuvieraita osastolleen, vaikka yhtiöllä oli näytillä hyvin vähän uusia pelejä.

Välillä oli pakko levätä. 150 000 hengen tungos oli joillekin messuvierailleen liikaa.

Humanin ainoa mittava peli oli *Civilisation II*, joka on konvertoitu pleikkarille. Jälki ei ole yhtä siistiä kuin PC-versiossa, ja rajapintaa on mulkattu aika dramaattisella tavalla, mutta kyllä peli edelleen on *Civilisation II*.

Electronic Arts oli totta kai paikalla, ja huolimatta vahvoista Square-siteistä EA:n osasto oli mahdollisimman kaukana yhteistyökumppanista. Paitsi varsinkin eurooppalaisten tuntemia urheilupelejä EA esitteli myös uutuuspelinsä *Theme Aquariumin*. Nimi kertonee oleellisimman?!

Artdink-yhtiö tuli pelaajien tietoisuuteen vesipeleillään joitakin vuosia sitten. Nykyään yhtiö on keskittynyt futuristisiin strategiapeleihin.

Lisenssi- ja pelifirma Epoch ei luovu Doraemon-nimisestä keulahahmostaan. Tämä olion kuvatus poseerasi osastolla yhdessä koulutyttöjen kanssa, jotka olivat aivan läpällään siniseen monsteriin. Oheistuotteiden lisäksi näytillä oli tuliterä kuusnepalle tehty *Doraemon*-peli, mutta kymmenen minuutin testauksen jälkeen sai todeta, että peli on yhtä toivoton tapaus kuin muutkin sukulaisensa.

Squaren pahimman kilpailijan, Enixin, innovaattorit hehkuttivat hiljan *Dragon Questin* seitsemättä seikkailua. Se ilmestynee kuitenkin lopullisessa muodossaan vasta ensi kesänä, eikä Tokioon oltu saatu ainuttakaan pelattavaa versiota. Videopätkistä päätellen peli on laadukas RPG, jota varmasti myydään Japanissa miljoonia kappaleita.

UEP sinnittelee edelleen. Yhtiöllä on parhaillaan työn alla lumilautapeli Dreamcastille, nimeltään *Cool Boarders*. Pelistä oli osastolla vain videoversio, jonka nähtyään ei tiennyt olisiko pitänyt itkeä vai nauraa.

Nintendo ei tuttuun tyyliinsä ollut virallisesti edustettuna, mutta oli sponsorin ominaisuudessa järjestänyt messuhallien ulkopuolelle televisioita ja näyttöruutuja, joilta sai ihailla *Game Boy Coloria* ja *Legend of Zelda: Ocarina of Time* -peliä.

Tokion Game Show on tapaus pelimessujen joukossa. Se erottuu selvästi E3:sta ja ECTS-tapahtumasta, koska Tokion messut ovat alan väen ja median lisäksi tarkoitettu myös tavallisille sukankuluttajille. Afäärimielessä paikalle tulleet harvat länsimaalaiset pettyivät pahasti, mutta TV-pelien harrastajille messut olivat pelivuoden kohokohta. Yhdessä messuhalleista oli esimerkiksi Squarella, Konamilla ja Namcolla isot putiikit, joista sai ostaa kaikenlaista peleihin liittyvää oheisroinaa. Namco kauppasi *Tekken 3* -cocktailsettiä, Square tyrkytti *Final Fantasy VII* -koruja, jotka maksoivat vain runsaat 8000 markkaa zipale, ja Konamilta oli ihan pakko rohmuta sylillinen pikkutarkkoja *Beatmania*-kirjoja.

Tokion messut olivat myös melko rasittava rupeama; paljon melua, kirkuvia faneja, joka puolella räiskyviä salamavaloja, huonosti käyttäytyviä ipanoita ja stressaantuneita liikemiehiä. Onneksi kaikkialla oli automaatteja, joista sai jääteetä, kylmää kahvia sekä C-vitamiinijuomaa, etteivät levelit tippuneet liian alas. Messujen loppuvaiheessa jotkut vieraat kuitenkin ryytyivät rauhallisiin nurkkauksiin nukkumaan.

Kaikkein rankin kokemus oli palaaminen Tokion keskustaan. Junamatka 50 000 muun väsyneen kanssa koetteli mielenterveyttä. Sayonara! ■

Voice & Vision

Messuilla kävi kuhina

Suomessa ei ole vielä toistaiseksi omia messuja tietokone- tai konsolipeleille. Voice & Vision -messutapahtuma onkin siten oikeastaan ainoa varteenotettava kansallisen tason messutapahtuma, jossa peleillä on edes jonkinlainen jalansija. Konsolirintamalla omilla osastoillaan olivat läsnä kolme suurinta eli Bergsala / Nintendo, Computer 2000 sekä Egmont Entertainment. Eniten väkeä näytti olevan Nintendon osastolla, seuraavaksi tuli ulkoisilla vahvistuksilla varustettu Egmont Entertainment. Ulkoinen vahvistus tässä kohtaa tarkoitti PC-pelistä Sin tuttua Elexis-hahmoa, jonka niukka ja erittäin puinainen puku keräsi nimmarinruinaajia aina jonoksi asti. Maailman suurimmaksi pelivalmistajaksi nousseva Activision oli mukana näkyvästi uusimmilla tuotteillaan, mm. Bruce Willisin tähdittämä Apocalypse sekä ninjapeli Tenchu olivat hyvin esillä.

Rami Heinisuo

Egmont Entertainment ja Activision olivat yhdessä tuottaneet Sin -pelin päätähden Suomeen.

Bergsalan Nintendo 64-osastolla kävi kuhina, jättiruudulla oli jatkuva jono mäenlaskijoiksi haluavia.

Computer 2000:n PlayStation-osasto oli näyttävä, näytteilleasettajat tosin olivat kuvaushetkellä näkymättömiä.

PLAYSTATION

Nordic games
Yliopistonkatu 30
20100 TURKU
Puh. 02-2757 600
Fax: 02-2510 055

Palvelemme: ma-pe 9-18, la 10-14
www.nordicgames.fi

Suomen suurin valikoima, edullisimmat hinnat ja nopeat toimitukset!

Joulun ykköspeli!

Formula 1 98

Joulun odotetuin kilpa-ajopeli!
Tästä pitävät sekä isä että poika!

319,-

Tonttumainen tarjous!

PlayStationin lisäohjain ja 240-paikkainen muistikortti.

219,-

Paketit jouluksi kotiin!
Tilausten oltava meillä viimeistään 17.12. klo 16.00 mennessä!

Tekken 3

...etteivät joulunpyhät vaan kävisi liian rauhallisiksi!

Huippuhalvalla!

289,-

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, alkuperäinen Sony Dual Shock -peliohjain, demo-CD, scart-kaapeli, virtajohto sekä puolen vuoden takuu!
HUOM! Rajoitettu erä, jonka jälkeen hinta 849,-

795,-

Koko perheen joulupaketti

Sis. peruspaketti, Joytechin 15-paikkainen muistikortti ja Croc-peli. Puolen vuoden takuu!

1050,-

Jännitystä ja silmäniloa joulunpyhiin...

Sis. peruspaketti ja uutuuspeli Tomb Raider 3. Puolen vuoden takuu!

1095,-

Joulun toivotuimmat!

C & C: Retaliation
319,-

Hugo
319,-

Tomb Raider 3
319,-

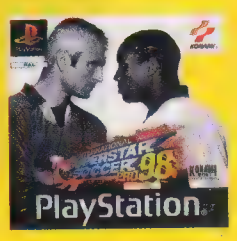
Azure Dreams
319,-

D.N. Time to kill
319,-

Fifth Element
319,-

NHL 99
319,-

Future Cop
319,-



ISS Pro 98
319,-

Mr. Domino
319,-

Nascar 99
319,-

Pet in TV
319,-

PLAYSTATION

Tommi Mäkinen Rally

- 130 rataa viidessätoista maassa
- 9 alkuperäisen mukaista autoa
- sekä arcade- että mestaruustilat
- kaksinpeluumahdollisuus
- tukee Dual Shock-ohjainta

Rajuun platinahintaan! **169,-**

Anna kinkuille kyytiä uusilla tärinärateilla!

Jordan Racing Wheel

Mad Catz (uusi malli)

Tärinäratti on pakkohankinta kilpa-ajopelien ystäville ja todentuntuisesta ajofiiliksestä nauttiville!

449,-/kpl

Ensimmäinen osa saavutti huippusuosion ja myi itsensä Platina-sarjaan... Nyt tulee kakkososa rytinällä, joten pois alta risut ja männynkävyt!

Nyt meiltä Toca Touring Car 2 ja tärinäratti + polkimet todelliseen jouluhintaan: 695,-

Joulupakettiin tosi edullisesti:

Peli + muistikortti

Joytechin 15-paikkainen muistikortti sekä yksi seuraavista peleistä: Actua Soccer, NHL Face Off 97, Loaded tai Tunnel B1

169,-

Ascii-Pad

Monien mielestä jopa parempi kuin alkuperäisohjain. Testaa itse!

99,-

Ascii-Stick

Aitoa pelihallifiilistä kotona. Lyömätön ohjain tappelupeleissä!

199,-

Ascii-Grip

Yhdenkäden ohjain, joka on aivan ehdoton mm. roolipeleissä!

129,-

JOULUKUUN UUTUUDET

Colony Wars: Veng...	319
Cool Boarders 3	319
Crash Bandicoot 3	319
Hugo	319
Knock Out Kings	319
Libero Grande	319
Tiger Woods 99	319
Toca Touring Car 2	319
Tomb Raider 3	319

SUORAAN HYLLYSTÄ

Actua Tennis	319
Alone in the Dark	199
Auto Destruct	299
Ark of Time	299
Assault	319
Azure Dreams	319
Baby Universe	319
Batman & Robin	319
Beast Wars	299
Big Air	299
Biofreaks	319
Blast Radius	299
Bloody Roar	319
Bomberman	319
Brahma Force	319
Breath of Fire 3	319
Brian Lara Cricket	319
Buggy	319
Bushido Blade	319
Bust-a-Move 3 DX	299
Cardinal Syn	319
Clock Tower	199
Circuit Breakers	319
Colin McRae Rally	319
Colony Wars	269
C & C: Red Alert	319
C & C: Retalitaion	319
Crime Killer	319
Critical Depht	299
Crash Bandicoot 2	319
Dark Omen	299
Dead or Alive	319
Deadball Zone	319
Deathtrap Dungeon	319
Devil´s Deception	299
Diablo	299
Duke Nukem	299
Duke Nukem: Time...	319
Eliminator	319
Everybody´s Golf	319
Exhumed	299
Extreme Snowbreak	299
Explosive Racing	199
G-Darius	319
Formula Karts	269
Felony 11-79	269
Fifth Element	319
Final Fantasy VII	339
Fighting Force	299
Fluid	319
Formula 1 97	319
Formula 1 98	319
Forsaken	319
Frenzy!	319
Future Cop: LAPD...	319
Gex 3D	319
Ghost in the Shell	319
Gran Turismo	319
Grand Theft Auto	319
ISS Pro 98	319
Jet Rider 2	319
Klonoa	319
Kula World	319
Lucky Luke	319
Madden NFL 99	299
Mass Destruction	199
Masters of Teräs Käsi	319
MDK	199
Medievil	319
Megaman	299
Men in Black	319
Midnight Run	299
Mortal Kombat 4	299
Moto Racer 2	299
Motorhead	319
Mr. Domino	319
N2O	319
Nagano Olympics 98	319
Nascar 99	319
Need for Speed 3	299
NHL 99	319
Ninja	319
O.D.T.	319
Oddworld - Abe´s...	299
Oddworld 2	319
Off Road Challenge	319
One	299
Overblood	199
Overboard!	239
Pax Corpus	299
Pet in TV	319
Phat Air Snowboard	319
Poy Poy	319
Premier Manager 98	319
Pro Manager 98	319
Rascal	319
Rat Attack	319
ReBoot	299
Resident Evil 2	359
Risk	269
Riven (5CD)	369
Road Rash 3D	299
Rock´n Roll Racing 2	299
Salvation	319
S.C.A.R.S.	319
Sentinel Returns	319
Small Soldiers	319
Snow Racer 98	299
Spice World	169
Spyro the Dragon	319
Streak	319
Street Fighter Coll.	319
Suikoden 2	319
Super Pang Collection	319
Tekken 3	319
Tenchu	319
Test Drive 5	319
Theme Hospital	299
Tomb Raider 2	319
Tombi	319
Tommi Mäkinen Rally	269
Treasures of the Deep	319
Unholy War	319
V 2000	319
V-Ball	319
Victory Boxing 2	319
Vigilante 8	319
Viva Football	319
VMX Racing	299
Warcraft 2	219
Wargames	299
Wild 9	319
Wild Arms	319
World Cup 98	299
Wrecking Crew	319
Z	269
Zero Divide 2	319

PLATINA-SARJA

Actua Soccer	169
Adidas Power Soccer	169
Air Combat	169
Alien Trilogy	169
Bust-a-Move 2	169
Command & Conquer	169
Crash Bandicoot	169
Croc	169
Destruct. Derby 2	169
Die Hard Trilogy	169
Formula One	169
Hercules	169
Jurassic Park: Lost...	169
Mickey´s Wild Adv.	169
Pandemonium	169
Porsche Challenge	169
Rayman	169
Resident Evil	169
Ridge Racer Revolut.	169
Road Rash	169
Soul Blade	169
Tekken	169
Tekken 2	169
Time Crisis	169
Toca Touring Car	169
Tomb Raider	169
Track & Field	169
V-Rally	169
Wipe Out 2097	169
Worms	169

PELIOHJAIMET

Ascii-Pad	99
Ascii-Grip	129
Ascii-Stick	199
Mad Catz-rattiohjain	399
NecGon	299
Resident Evil -pad	199
Sony, harmaa	149
Sony, musta	149
Sony, valkoinen	149
Sony Dual Shock	219

ASEET

Light Blaster	199
Scorpion	169

MUISTIKORTIT

15-paikk., Sony	139
15-paikk., Joytech	99
120-paikk., Pelican	169
240-paikk.	199
480-paikk., Pelican	299
720-paikk., Datel	399
1080-paikk., Pelican	499

MUUT TARVIKKEET

Antennikaapeli	159
Hiiri, Sony	199
Hiiri, Joytech	159
Link Up-kaapeli	139
Multi-Tap, Sony	239
Multi-Tap, Pelican	219
RGB/Super Av-kaapeli	149
RGB/Scart-kaapeli	139
X-Tender jatkoj.	69

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Super Mario 64 ja puolen vuoden takuu!

889,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Super Mario 64 ja F1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu!

1195,-

Joulun erikoispaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peli-ohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, sekä Banjo-Kazooie ja V-Rally pelit. Puolen vuoden takuu!

1495,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

Bio Freaks 429,-

Bomberman Hero 429,-

Chopper Attack 429,-

F1 World Gran Prix 399,-

F-Zero X 449,-

G.A.S.P. 399,-

ISS 98 449,-

Off Road Challenge 429,-

Puhelintilauksella paketit nopeasti kotiin!
Soita numeroon: 02-2757 600

UUTUUDET

Gex 64	449
Glover	399
Holy Magic Century	399
Knife Edge	399
Nascar 99	399
NBA Live 99	399
NHL 99	399
Silicon Valley	399
Star Shot Space C.	449
Top Gear Overdrive	449
Turok 2	449
V-Rally	449
WCW NWO Rev.	449
WipeOut 64	449
Zelda 64	469

SUORAAN HYLLYSTÄ

1080 Snowboarding	449
Aero Gauge	399
Air Border 64	399
Banjo Kazooie	399
Bio Freaks	429
Bomberman Hero	429
Bust-a-Move 2	399
Chopper Attack	429
Cruising World	399
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	429
Duke Nukem 64	429
F1 World Grand Prix	399
F-Zero X	449
G.A.S.P.	399
Golden Eye	369
GT 64	429
ISS 98	449
Kobe Bryant NBA	399
Madden 99	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mission Impossible	429
Mortal Kombat 4	449
Off-Road Challenge	429
Robotron 64	399
Snowboard Kids	399
Waialae Country Golf	399
Wetrix	449
World Cup 98	399
WWF Warzone	449
Virtual Chess 64	449
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

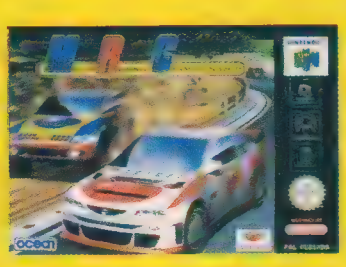
OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Paketit jouluksi kotiin! Tilausten on oltava meillä viimeistään 17.12. klo 16.00 mennessä!

Extrahalvalla pukinkonttiin!

Madden 64 269,-



Multi-Racing Ch. 269,-

Top Gear Rally 269,-

Turok 269,-

GAME BOY

Game Boy Pocket

Tuttu Game Boy taskukokoisena. Enää ei tarvitse riutua sukulaisten luona tai kärsiä pitkistä juna- tai automatkoista. Pelit seuraavat sinua kätevästi reissussa, minne ikinä menetkin. Ja fiksut hankkivat virta-adapterin lisälaitteeksi, niin pattereiden ongelmajätekin vähenee... Saatavana eri väreissä.

299,-

Game Boy Camera

Enää ei Game Boy ole vain pelikone! Tämän lisälaitteen avulla voit ruveta räpsimään kuvia kavereista tai vaikkapa omasta naamastasi. Ja mitään filmiä ei tarvita, sillä GB Camera on digitaalinen. Sen kun näpsit kuvia, tallennat ja tuhoat oman sensuurisi mukaan. Eikä lajittelukaan tuota ongelmia. Tulostus käy kätevästi GB Printterillä. Lisäksi voit käyttää omia henkilöitä koneen neljässä pelissä, jotka ovat vakiona laitteessa. Miltähän tuntuisi olla leffastara?

369,-

Game Boy Printer

Fiksu pikkuprintteri, jonka avulla voit tulostaa fotaamasi kuvat paperille. Senkun valitset paprun värin (valkoinen, keltainen tai vaaleansininen). Kuvan voi muuttaa kätevästi tarraksi poistamalla suojapaperin. Ei hullumpaa! Tämä pattereilla toimiva "foto-studio" sopii ssekä tavalliseen Game Boyhin että Pocket -malliin.

469,-

Game Boy Color

Vanha tuttu Game Boy -pelikone on nyt saatavana värinäyttöisenä ja tietysti mukavasti taskukokoisena! Uutuutena myös kiinteä infrapunatunnistin, eli enää et tarviste linkkikaapelia pelatessasi kaverin kanssa kaksinpeliä. Osa vanhoista Game Boy -peleistä näkyy värillisenä uuden Game Boy Colorin näytöllä. Tämä on nyt MUST!

529,-

Final Fantasy L. 1
239,-

Final Fantasy L. 2
239,-

Final Fantasy L. 3
239,-

Hercules
199,-

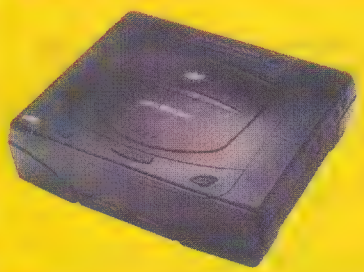
Uusia GB Color -pelejä

Game & Watch Gall. 2	199
Harvest Moon	199
Pocket Bomberman	199
Quest for Camelot	199
Tetris DeLuxe	199

Game Boyn lisälaitteet:

Linkkikaapeli 69,-
Virta-adapteri 99,-

SATURN



Saturn-paketti

Sis. käytetty keskusyksikkö ja peliohjain, uusi lisäohjain, 3 peliä ja asiaan kuuluvat johdot. Kuukauden takuu!

450,-

SUPERTARJOUS!

Andretti Racing	69	Resident Evil	239
Croc	169	Shining the Holy Ark	269
Fighters Megamix	199	Sonic Jam	199
King of Fighters + ram	199	Sonic R	199
NBA Live 98	99	Theme Park	169
Nights	169	Trash It	199
Pandemonium	169	World Wide Soccer 98	269

Varastossamme on paljon käytettyjä pelejä! Soita ja kysy lisää!

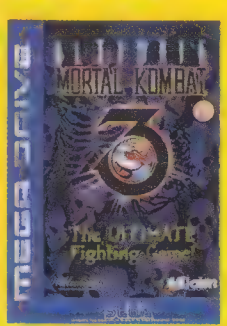
MEGA DRIVE

Mega Drive -paketti

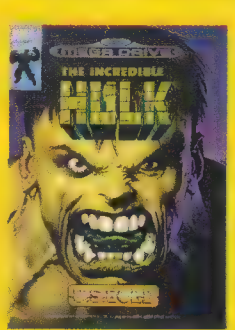
Sis. käytetty keskusyksikkö ja peliohjain sekä peli. Kuukauden takuu!

195,-

James Pond 2
199,-



Mortal Kombat 3 Ult.
299,-

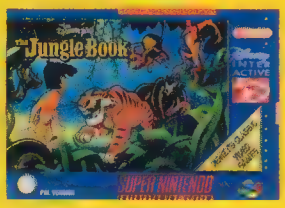


Incredible Hulk
199,-

FIFA Road to... 98
299,-

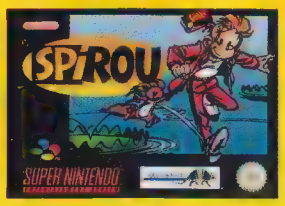
Puhelimitse paketit nopeasti kotiin! Soita: 02-2757 600!

SNES



Jungle Book
269,-

Lion King
269,-



Spirou
299,-

Super Mario Kart
299,-

Timon & Pumbaa
269,-

PC

Meiltä saat myös PC-pelit edullisesti niin naperoille kuin vähän varttuneemmillekin pelaajille! Tässä muutamia esimerkkejä: Soita numeroon 02-2757 600 ja kysy lisää!

Tomb Raider 3
269,-

World Cup 98
199,-

NHL 99
269,-

Colin McRae
269,-

LASTEN ROMPUT PC & MAC

Alkupolku
Naperola
2-4 v.
259,-

Alkupolku
Leikkilä
3-5 v.
259,-

Alkupolku
Eskari
5-7 v.
259,-

Alkupolku
Tiedonpuu
4-8 v.
259,-

Alkupolku
Ekaluokka
6-8 v.
259,-

Alkupolku
Tokaluokka
7-9 v.
259,-

Matikka-
Raketti
Juniori
4-7 v.
259,-

Mahtava
Matikka-
Raketti
7-12 v.
259,-

Matikka-
Raketti
Mysteerio
yli 10 v.
259,-

Lisäksi löytyy useita muita hauskoja ja opettavaisia CD-romppuja! Esim. Rakenna autoja Masa Mainion kanssa, Sim Kaupunki, Sim Puisto ym.
Ja meiltä saat myös lasten huippusuosikit, kuten: Muumit, Hugo ym. Soita ja kysy lisää!!!

TOIMITUSEHDOT YM.

TOIMITUSEHDOT

Uusilla tuotteilla on puolen vuoden takuu. Käytettyjen tuotteiden takuuaika on 1 kuukausi.

Toimitusmaksu on 35 mk/lähetys. Isommat paketit (esim. keskusyksiköt ja rattiohjaimet) 60 mk.

Jotkut pelit voivat olla tilapäisesti loppuunmyytyjä tai myöhästyneitä.

Asiakkaalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta.
Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä.

Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa.

Nordic Games ei vastaa painovirheistä eikä pelien julkaisua koskevista muutoksista.

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

VAIHDA VANHAT PELISI UUSIIN

Toimi näin:
Luettelo! pelit, jotka haluat vaihtaa. Viereiseltä sivulta näet, kuinka paljon hyvitämme peleistä. Ensiksi merkitty hinta on myyntihintamme ja jälkimmäinen hinta, minkä hyvitämme pelistä. Jos et löydä pelillesi hintaa, soita.

Pelit ja ohjekirjat tulee olla kotelossa.

Lähetä pelit meille osoitteeseen: Nordic Games, Yliopistokatu 30, 20100 TURKU. (Älä lähetä pelejä postiennakolla.)

Laita mukaan kirje, josta ilmenevät: nimi, osoite, puhelinnumero, syntymäaika sekä holhoojan allekirjoitus (mikäli olet alle 18-vuotias).

Muista ilmoittaa, mitkä pelit haluat tilalle. Kerro myös, mistä lehdestä olet ilmoituksemme lukenut.
Me tarkistamme, että lähettämäsi pelit toimivat ja lähetämme sinulle haluamasi pelit.

Vaihdamme, ostamme ja myymme myös Nintendo, Mega Drive ja SNES -pelejä.
Tiedustele lisää numerosta: 02-2757 600.

MYYMÄLÄMME TURUSSA

Nouda tavara suoraan myymälästämme. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa, että tuote löytyy hyllystä.

Myymälämme sijaitsee osoitteessa: Yliopistonkatu 30, 20100 TURKU.

Viimeisimmät uutuudet ja tarjoukset löydät internetistä, osoitteesta: www.nordicgames.fi

HUOMIO!

Paketit jouluksi kotiin! Tilausten on oltava meillä viimeistään 17.12. klo 16.00 mennessä!

Huomio! Uusia pelejä ja tarvikkeita ilmestyy jatkuvasti. Tsekkaa viimeisimmät uutuudet ja kuumimmat tarjoukset nettiosoitteestamme: www.nordicgames.fi. Muistathan myös, että käytettyjen pelien valikoima muuttuu päivittäin!

KÄYTYTYT PELIT JA TARVIKKEET

PlayStationin käytetyt pelit

2XTreme	175	65
4-2-2 Soccer	175	75
Ace Combat	195	90
Actua Golf	145	50
Actua Golf 2	220	100
Actua Soccer	130	40
Actua Soccer Cl. Ed.	175	75
Adidas Power S.	115	40
Adidas Power S. 97	130	40
Adidas Power S. 98	240	120
Agent Armstrong	175	75
Agile Warrior	130	40
AIV Global	130	40
Air Combat	130	40
Air Race	195	90
Alien Trilogy	130	50
All Star Soccer	195	80
Allied General	195	85
Alone in the Dark	165	40
Alundra	240	100
Andretti Racing	150	40
Aquanuts Holiday	100	30
Area 51	175	65
Assault	230	120
Assault Rigs	85	25
Auto Destruct	175	75
Azure Dreams	240	140
Baby Universe	240	100
Ball Blazer Champ.	145	40
Batman	160	65
Batman & Robin	240	120
Battlesports	145	50
Battlestation	190	80
Beast Wars	150	60
Bedlam	175	80
Big Air	240	120
Biofreaks	240	120
Black Dawn	175	80
Blam! Machinehead	115	30
Blast Chamber	160	50
Blast Radius	240	120
Blazing Dragons	165	50
Bloody Roar	220	100
Bomberman World	240	120
Brahma Force	220	100
Breakpoint Tennis	100	40
Breath of Fire 3	260	140
Brian Lara Cricket	240	120
Broken Helix	230	100
Broken Sword	195	90
Broken Sword 2	230	100
Bubble Bobble	165	50
Bubsy 3D	165	70
Buggy	220	120
Bugriders	195	90
Burning Road	145	50
Bushido Blade	220	90
Bust-a-Move	130	45
Bust-a-Move 2	130	50
Cardinal Syn	240	120
Carnage Heart	160	50
Casper	150	50
Castlevania	195	90
Cheesy	195	75
Chessmaster	195	65
Chill	190	90
Chronicles of the S.	195	65
Circuit Breakers	240	120
City of the Lost C.	150	50
Clock Tower	150	50
Colin McRae Rally	260	140
Colony Wars	175	75
Command & Conquer	160	70
C & C: Red Alert	220	100
C & C: Retaliation	260	140
Contra	185	50
Cool Boarders	175	65
Cool Boarders 2	230	100
Crash Bandicoot	130	60
Crash Bandicoot 2	240	120
Crime Killer	240	120
Criticom	85	25
Croc	130	50
Crow - City of Angels	185	50
Crusader No Remorse	175	70
Crypt Killer	175	70
Cyberia	85	25
Cyperspeed	85	25
Cypersied	85	25
D	165	65
Darklight Conflict	150	50
Dark Forces	165	65
Darkstalkers	100	30
Davis Cup Tennis	100	30
Dead Ball Zone	240	120
Dead or Alive	240	120
Deathtrap Dungeon	240	120
Defcon 5	100	30
Descent	85	25
Destruction Derby	90	20
Destruction Derby 2	130	50
Devil´s Deception	220	100
Diablo	175	65
Die Hard Trilogy	135	60
Discworld	185	50
Discworld 2	195	60
Disruptor	130	40
Doom	175	90
Dragonheart	165	50
Duke Nukem	175	65
Duke Nukem: Time...	260	140
Dynasty Warriors	220	100
Earthworm Jim 2	190	80
Eliminator	260	130
Epidemic	195	65
ESPN Extreme Games	160	50
Everybody´s Golf	240	120
Excalibur	150	65
Exhumed	195	80
Explosive Racing	220	100
Extreme Pinball	100	30
Extreme Snow Break	195	90
Fade to Black	75	10
Felony 11-79	195	90
FIFA 96	65	10
FIFA 97	75	20
FIFA Road to... 98	175	90
Fifth Element	240	120
Fighting Force	195	90
Final Doom	195	80
Final Fantasy VII	230	100
Firo & Klowd	195	65
Floating Runner	160	40
Fluid	240	120
Formula 1	75	10
Formula 1 97	240	120
Formula 1 98	260	140
Formula Karts	175	80
Forsaken	220	100
Frank Thomas Baseb.	160	50
Frenzy	240	120
Frogger	195	90
Full Tilt Battle Pinball	240	120
Future Cop: LAPD	240	120
G-Darius	240	120
G-Police	175	65
Galaxy Fight	160	50
Gex	165	50
Gex 3D	240	120
Ghost in the Shell	240	130
Global Domination	260	130
Goalstorm	100	30
Gran Turismo	260	140
Grand Theft Auto	240	120
Gridrun	195	90
Gunship	145	50
Hardcore 4X4	170	65
Hard Boiled	145	40
Heart of Darkness	240	120
Heberekes Popoitto	195	65
Hercs Adventure	230	100
Hercules	130	50
Hexen	150	50
Hi Octane	85	25
Hyper M. T. Tennis	150	50
Impact Racing	100	30
In the Hunt	160	40
Incredible Hulk	165	50
Independence Day	175	80
Indy 500	230	120
Int. Motocross X	195	80
Int. Supers. Socc. DL	195	80
Int. Supers. Socc. Pro	130	50
Iron & Blood	115	30
Iron Man X/O	115	30
ISS Pro 98	240	120
Iznogoud	175	75
Jersey Devil	195	95
Jet Rider	195	80
John Madden 97	170	70
Johnny Bazookatone	130	40
Johan Lomu Rugby	195	90
Judge Dredd	220	100
Jumping Flash	165	50
Jumping Flash 2	185	65
Jupiter Strike	85	25
Jurassic Park - Lost...	130	50
Kart Duel	150	65
Kick Off World	260	140
Kileak the Blood	85	25
Killing Zone	85	25
Kings Field	195	65
Klonoa	190	90
Knockout Kings	240	120
Konami Open Golf	165	50
Krazy Ivan	160	50
Kula World	260	130
Kurushi	175	75
Last Report	230	100
Legacy of Kain	175	60
Lemmings 3D	165	50
Lethal Enforcers	175	80
Little Big Adventure	170	70
Loaded	130	50
Lomax	185	65
Lone Soldier	185	85
Lost Vikings 2	185	80
Lucky Luke	195	90
Machine Hunter	140	40
Madden 98	175	65
Madden NFL 99	240	120
Magic Carpet	100	30
Magic the Gathering	240	120
Marvel Super Heroes	175	65
Mass Destruction	175	65
Masters of Teräs Käsi	240	100
Maximum Force	220	100
MDK	175	90
Mechwarrior 2	130	40
Medievil	240	140
Mega Man X3	195	80
Mega Man 8	240	120
Men in Black	230	100
Mickey´s Wild Adv.	150	50
Micro Machines V3	135	50
Midnight Run	195	95
Monopoly	175	80
Monster Trucks	175	65
Mortal Kombat 3	130	40
Mortal Kombat 4	240	120
Mortal Kombat Myth.	190	75
Mortal Kombat Tril.	130	65
Moto Racer	175	80
Moto Racer 2	260	140
Motorhead	220	100
Motor Mash	195	90
Motortoon GP 2	165	70
Mr. Domino	230	130
Myst	185	50
N20	240	120
Nagano W. Olympics	165	50
Namco Museum	100	30
Namco Museum Vol.2	130	50
Namco Museum Vol.3	195	90
Namco Museum Vol.4	195	80
Nanotek Warrior	195	90
Nascar 98	145	50
Nascar 99	260	130
NBA in the Zone	160	30
NBA in the Zone 2	175	70
NBA Jam Extreme	165	50
NBA Jam T.E.	115	30
NBA Live 96	115	30
NBA Live 97	150	65
NBA Live 98	195	95
NBA Pro 98	220	100
Need for Speed	130	50
Need for Speed 2	150	60
Need for Speed 3	175	65
Newman Haas Racing	220	100
NFL Gameday	100	30
NFL Quarterback 97	160	50
NHL Breakaway 98	115	30
NHL FaceOff	60	10
NHL FaceOff 97	65	10
NHL FaceOff 98	135	40
NHL Powerplay	75	10
NHL 97	55	5
NHL 98	95	20
NHL 99	240	120
Nightmare Creatures	220	100
Ninja	240	120
Novastorm	85	25
Nuclear Strike	195	90
Oddworld - Abe´s...	210	100
Oddworld 2	260	130
O.D.T.	260	120
Off Road Challenge	240	120
Off World Intercep.	85	25
Olympic Games	125	40
Olympic Soccer	115	40
One	220	100
Overblood	195	90
Overboard!	175	65
Pandemonium	130	60
Pandemonium 2	220	100
Panzer General	230	100
PaRappa the Rapper	175	60
Parodius	175	75
Pax Corpus	220	100
Pet in TV	240	120
PGA Tour Golf 96	130	50
PGA Tour Golf 97	175	60
PGA Tour Golf 98	175	65
Penny Racers	195	65
Perfect Weapon	175	75
Phat Air Snowboard	240	120
Philosoma	85	25
Pitball	130	40
Pitfall 3D	220	100
Player Manager	190	90
Po´ed	160	40
Point Blank + ase	350	200
Point Blank	240	120
Porsche Challege	135	50
Power Move Wrestl.	175	75
Powerserve	85	25
Poy Poy	195	90
Premier Manager 98	260	140
Prime Goal	140	40
Primal Race	165	50
Pro Manager 98	260	130
Pro Pinball	165	50
Pro Wrestling	185	80
Project Overkill	195	80
Psychic Detective	165	50
Psychic Force	220	90
Quarterback Club 97	130	50
Rage Racer	115	30
Raging Skies	185	65
Raiden Project	165	50
Rally Cross	185	80
Rampage World Tour	195	90
Rapid Racer	160	50
Rascal	220	100
Rat Attack	260	120
Raven Project	150	50
Rayman	130	50
Raystorm	195	90
Ray Tracers	195	90
Real Bout Fatal Fury	195	90
Rebel Assault 2	195	90
ReBoot	175	80
Re-Loaded	195	80
Resident Evil	175	70
Resident Evil Dir. Cut	230	100
Resident Evil 2	260	140
Return Fire	175	65
Revolution X	100	30
Ridge Racer	85	10
Ridge Racer Revol.	95	30
Rise 2 - Resurrection	100	30
Risk	195	90
Riven	260	120
Road Rage	140	50
Road Rash	130	50
Road Rash 3D	240	120
Robopit	100	30
Robotron X	140	40
Rock´n Roll Racing 2	195	90
Rosco McQueen	175	80
S.C.A.R.S.	230	120
Salvation	260	130
Samparas Ex.. Tennis	130	40
Samurai Showd. 3	185	75
Sentient	195	90
Sentinel Returns	240	120
Shadow Master	220	100
Shellshock	130	40
Shockwave Assault	85	25
Sim City 2000	175	80
Skeleton Warriors	100	30
Skull Monkeys	195	90
Slam & Jam	100	30
Small Soldiers	240	120
Smash Court Tennis	195	80
Snow Racer 98	220	100
Soul Blade	140	50
Soviet Strike	120	40
Space Hulk	115	40
Space Jam	190	75
Spawn	220	100
Speedster	195	100
Spice World	130	60
Spider	145	65
Spot Goes to Hollyw.	195	90
Spyro the Dragon	230	130
Starblade Alpha	85	25
Star Gladiator	185	50
Starfighter 2000	100	30
Starwinder	165	50
Steel Harbringer	165	50
Steel Reign	195	90
Streak	260	140
Street Fight. Alpha	100	30
Street Fight. Alpha 2	190	90
Street Fight. Collect.	240	120
Street Fight. 2 - Mov.	165	50
Street Fighter Ex Plus	230	100
Street Racer	185	50
Strike Point	195	80
Striker 96	100	30
Suikoden	220	100
Suikoden 2	260	130
Supercross	240	90
Super Football Ch.	175	80
Super Pang Collect.	240	120
Super Puzzle F. 2 T.	195	90
Supersonic Racers	130	40
Swagman	195	90
Syndicate Wars	175	80
Tekken	115	40
Tekken 2	130	60
Tekken 3	240	140
Tempest X	185	50
Ten Pin Alley	185	90
Tenchu	260	140
Tenka	175	80
Tennis Arena	175	80
Test Drive 4	130	40
Test Drive 5	260	140
Tetris Plus	175	80
The Note	175	80
Theme Hospital	165	50
Theme Park	130	50
Thunderhawk 2	165	65
Tiger Shark	175	80
Tilt	140	40
Time Commando	130	40
Time Crisis + ase	300	200
Titan Wars	130	40
Tobal No.1	185	50
Toca Touring Car	175	65
Tomb Raider	130	60
Tomb Raider 2	145	50
Tombi	240	120
Tommi Mäkinen Rally	240	120
Top Gun	195	80
Toshinden	85	25
Toshinden 2	130	40
Toshinden 3	195	90
Total Drivin´	130	50
Total Eclipse	85	25
Total NBA 96	130	50
Total NBA 97	185	75
Track & Field	130	50
Transport Tycoon	280	100
Trash It	195	90
Treasures of the D.	240	120
True Pinball	130	50
Tunnel B1	140	40
Twisted Metal	195	80
Twisted Metal 2	230	100
Unholy War	240	120
V-Ball	240	120
V-Rally	95	40
V 2000	240	120
V Tennis	185	75
Vandal Hearts	190	80
Victory Boxing	175	90
Victory Boxing 2	260	140
Viewpoint	100	30
Vigilante 8	240	120
Viper	240	120
Virtual Golf	160	30
Virtual Pool	195	90
Viva Football	240	120
VMX Racing	195	90
VR Baseball	195	90
War Gods	175	70
Warcraft 2	190	80
Wargames	240	120
Warhammer	165	65
Warhawk	100	30
Wayne Gretzky 98	240	120
WCW Nitro	240	120
WCW vs the World	195	90
WFW Warzone	240	120
Whizz	140	50
Wiewpoint	100	30
Wild 9	240	120
Wild Arms	260	130
William Arcade Gr.	100	30
Wing Commander 3	120	60
Wing Commander 4	190	80
Wing Over	175	80
Wipe Out	115	40
Wipe Out 2097	130	50
World Cup 98	230	100
World Cup Golf	175	70
World League Soccer	240	120
Worms	130	60
Wreckin´ Crew	240	120
Wrestlemania	175	70
WWF In Your House	195	70
X2	190	80
X-Com - Enemy Unkn.	175	80
X-Com - Terror from...	195	90
X-Man - Children of...	230	120
X-Man vs Street Fight.	240	120
Xenocrazy	240	120
Xevious 3D	195	90
Zero Divide	100	40
Zero Divide 2	240	120

Nintendo 64:n käytetyt pelit

1080 Snowboarding	320	200
Aero Fight Assault	280	160
Aero Gauge	280	160
Air Border 64	300	180
Banjo Kazooie	330	180
Bio Freaks	300	180
Blast Corps	240	120
Body Harvest	320	200
Bomberman 64	280	180
Bomberman Hero	320	200
Buck´s Bumble	300	180
Chameleon Twist	280	140
Chopper Attack	300	180
Clayfighter 63 1/3	300	180
Cruisin´ USA	280	160
Cruisin´ World	300	180
Dark Rift	280	160
Diddy Kong Racing	260	140
Doom 64	280	160
Dual Heroes	280	160
Duke Nukem	300	180
Extreme G	260	140
F1 Pole Position	280	160
F1 World Grand Prix	320	200
FIFA 64	180	80
FIFA Road to... 98	300	180
Fighters Destiny	300	180
Forsaken	320	200
F-Xero X	320	200
GASP	320	200
Gex 2	320	200
Golden Eye	280	160
GT 64 World Champ.	300	180
Holy Magic Century	300	180
Iggy´s Wrecking Balls	300	180
ISS 64	280	160
ISS 98	300	180
Killer Instict Gold	300	180
Kobe Bryant NBA	280	160
Lamborghini 64	320	200
Lylat Wars	260	140
Lylat Wars + rumb.	300	180
Mace	300	180
Madden 64	240	120
Madden 99	300	180
Mario Kart 64	300	180
Mischief Makers	300	180
Mission Impossible	320	200
Mortal Kombat 4	320	200
Mortal Kombat Myth.	280	160
Mortal Kombat Tril.	300	180
Multi-Racing Champ.	240	120
Mystical Ninja	320	200
Nagano Winter...	260	140
NBA Hangtime	280	160
NBA Live 99	320	200
NFL Quarterb. C. 98	280	160
NHL Breakaway 98	280	160
NHL 99	320	200
Off-Road Challenge	300	180
Pilot Wings 64	260	140
Quake	300	180
San Francisco Rush	300	180
Silicon Valley	320	200
Star Wars	280	160
Super Mario 64	240	120
Tetrisphere	300	180
Top Gear Rally	260	140
Turok	260	140
V-Rally	320	200
Virtual Chess	300	180
Waialae Country G.	300	180
Wave Race 64	260	140
Wayne Gretzky 3D	260	140
Wayne Gretzky 98	280	160
WCW vs the World	300	180
Wetrix	320	200
WWF Nitro Revenge	300	180
WWF Warzone	320	200
World Cup 98	300	190
Yoshi´s Story	320	200

USA-pelien loppuunmyyntiä!
Käytetyt USA-pelit 250 mk/kpl.
Soita ja kysy, mitä varastosta löytyy! Puh. 02-2757 600.

Muut pelit

Varastossamme on jatkuvasti satoja käytettyjä pelejä ja valikoima vaihtuu päivittäin!
Olemme jakaneet pelit todella edullisiin hintaryhmiin! Esim:

Game Boy (2 hintaryhmää)

Allen 3	60
Super Mario Land 1	100

Nintendo (3 hintaryhmää)

Skate or Die	80
Adventure Disney	140
Lion King	190

Mega Drive (2 hintaryhmää)

NHL 95	100
Sonic 3D	190

SNES (3 hintaryhmää)

Brett Hull Hockey	100
Donkey Kong C. 1	160
Super Mario World 2	230

Saturn

Pelien myyntihinnat 100-180 mk.
Soita ja kysy lisää.

PlayStationin käytetyt tarvikkeet

Antennikaapeli	90	35
Ase, Konami	100	50
Ase, Namco G-Con	120	40
Hiiri, Sony	135	50
Peliohj., Sony alkup.	100	40
Peliohj., Dual Shock	140	60
Peliohj., NegCon	140	60
Peliohj., muut	80	25
Muistik., alkup.	100	40
Muistik., 15-paikk.	80	30
Muistik., 120-paikk.	110	40
Muistik., 240-paikk.	140	60
Muistik., 480-paikk.	190	90
Muistik., 720-paikk.	260	120
Muistik., 1080-paikk.	320	160
Ratti + polkimet	250	120
RGB-kaapeli	100	30

Nintendo 64:n käytetyt tarvikkeet

Adapteri	90	35
Antennikaapeli	90	35
Med Catz-rattiohjain	250	120
Muistik.	70	25
Muistik., Nintendo	90	35
Muistik., 4X	120	35
Muistik., 20X	195	80
Peliohjain, alkup.	150	60
Rumble Pack, alkup.	75	30

Käytetyt keskusyksiköt

Game Boy	150	50
Game Boy Pocket	195	90
Game Boy Color	350	190
Nintendo 64	490	300
Sega Saturn	300	100
Sony PlayStation	590	350
Super Nintendo	250	100

HUOM! Tilauskuponki on vain tilauksia varten! Jos haluat myydä tai vaihtaa pelejä, lähetä ne osoitteeseen: Nordic Games, Yliopistonkatu 30, 20100 TURKU

TILAUSKUPONKI

Tuote: Kone: Hinta:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Vaihtoehtotuote:

1. _____
2. _____

Nimi: _____

Osoite: _____

Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____

Puhelinnumero: _____ Allekirjoitus (alle 18 v. holhoojan) _____

Nordic Games maksaa postimaksun

Oy Nordic Games Finland Ab

Vastauslähetys
Sopimus 20700 - 49
20003 Turku

Viime aikoina Nintendolta on tullut monia kannettavia uutuuksia. Ensiksi markkinoille tuli Game Boy Pocket, ja sitten olivat vuorossa värikkäät konsolit, kamera ja Mini Classics. Ja nyt viimeinkin kaikkien kiihkeästi odottama Game Boy Color.

Teksti: Loviisa

Värikäs

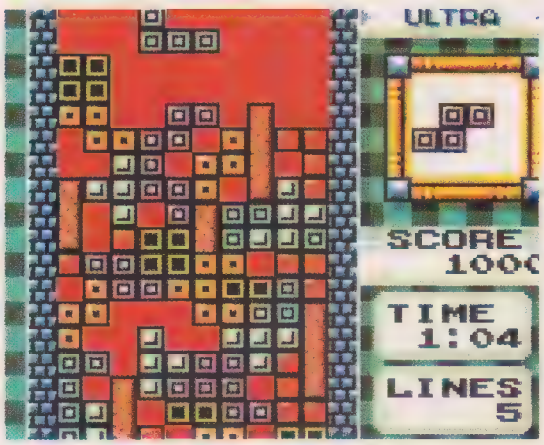
Yksi maailman pienimmistä, mutta myös mukavimmista konsoleista oli viimeinkin ensiesittelyssä ECTS-messuilla. Nyt kaikki haluavat nähdä maailman uusin silmin – nelivärisenä.

Jos on halunnut kantaa TV-pelejä mukanaan, on tähän asti saanut tyytyä pelaamaan suosikkipelejään mustavalkoisina. Niin vanhanaikaista! Ja niin kyllästyttävää. Se tuntuu melkein kivikautiselta ainakin nyt, kun olemme nähneet kuinka hienoja pelit voivat olla. Nintendon ja sateenkaaren salaliitosta on syntynyt minikokoinen väriruutu. Harmaan eri sävyjen aika on ohi; nyt liikutaan monivärimiljöissä.

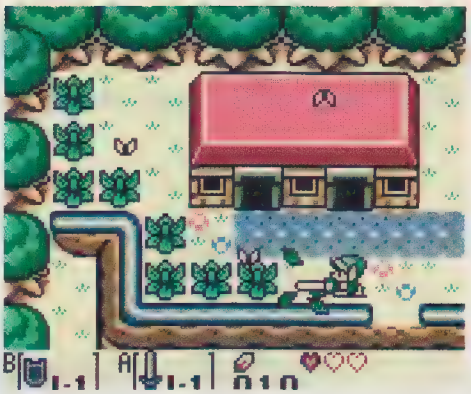
Ei ollut ehkä kovinkaan odottamatonta, että minikonsolille tehtiin parannuksia, ja saanemme nähdä vielä monia sisäisiä ja ulkoisia muutoksia ennen kuin tämän pikkupojan peli on pelattu. Game Boy on nimittäin menestynein pelikonsoli kautta aikain, joten sitä kannattaa parannella. Samoin kuin kännyköistä ja muista elektroniikkalaitteista myös pelikoneista tulee pienempiä. Yhtä tehokkaita aseita kilpailussa ei olekaan kuin koko, ulkonäkö ja laaja käyttöalue.

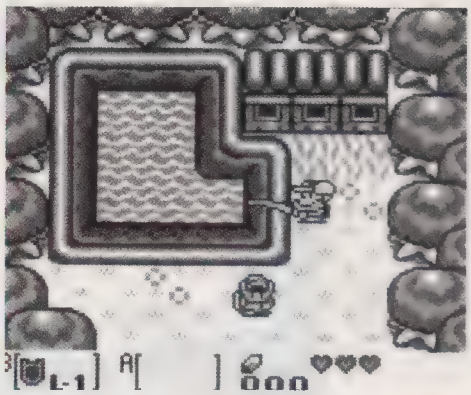
Niinpä seuraavan sukupolven Game Boy -pelaajat saavat rakennella *Tetris*- palapeliä värikkäistä palasista. He myöskin näkevät, että Zeldan Game Boy Color - versiossa Linkillä on tuhkanvaaleat hiukset ja metsänvihreät vaatteet. Ehkä se ei tosiasiassa ole kovin tärkeää, mutta luonnollisena seurauksena pelien tunnelma ja aitous paranevat.

Voisi sanoa, että Game Boy Color on kaksi kertaa yhtä tehokas kuin alkuperäinen kon-



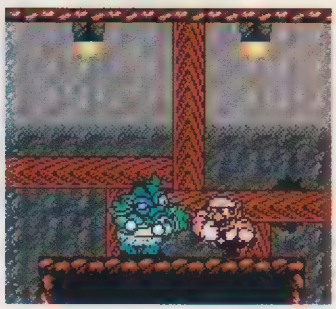
Ei Game Boyta ilman *Tetristä*. Game Boy Colorille saadaan uusi versio klassikosta, *Tetris DX*, johon on tehty pari mukaelmaa ja värilliset palaset.





*Legend of Zelda: Link´s Awakening*in väriversio tarjoaa RPG:tä, pulmanratkaisua, toimintaa ja metsänvihreitä päähineitä.

uutuus



Wario Land 2:ssa Wario lähtee etsimään varastettuja kultarahojaan. Värit kohottavat tunnelmaa uudessa versiossa.

soli. Nyttemmin jo edesmennyt Gumpei Yokoi kehitteli edeltäjän prosessorin, joka perustui Z-80 -siruun. Game Boy Color taas toimii tuplasti nopeammin. Kuvaruudun kapasiteettia on myös parannettu, mikä saa taustan selkenemään pikemmin, ja RAM-muistia on lisätty 8K:sta 32K:on. Kehittynyt kuvaruutu kykenee näyttämään samaan aikaan 54 eri väriä; 32 taustaväriä ja 24 spriteväriä.

Mikäli on sitä mieltä, että n. 600 mk investointi laitteeseen riittää eikä halua ihan vielä ostaa pelejä, kaikkia alkuperäisen konsolin vanhoja pelejä voi pelata Game Boy Colorilla. Tätä ominaisuutta muilla Nintendokonsoleilla ei ole. Bonuksena saa kuvaan lisää terävyyttä, ja tasaisen harmaat värit muuttuvat puna- ja vihreänsävyisiksi. Uudet, erityisesti Game Boy Colorille suunnitellut pelit soveltuvat pelattaviksi myös vanhalla konsolilla, mutta niistä tulee tietysti mustavalkoisia.

Nintendon mielestä uusi konsoli ei ole niinkään parannusta, vaan pikemminkin itsenäinen jatko Game Boy -sarjalle. Väri-LCD-ruudun lisäksi uutta on sensori laitteen kyljessä. Infrapunavalon avulla sensori pystyy viestimään toisten yksiköiden kanssa.

Koska Nintendo uskoo Game Boy Color -pelien kysynnän kasvavan suuremmaksi kuin Godzilla, yhtiö suunnittelee muuttavansa klassiset Game Boy -pelit väriversioiksi jälkikäteen.

Toistaiseksi konsolilla on kuitenkin pari täysin omaa peliä, ja pari sille erikseen muokattua.

Itsestäänselvä vakiovieras pelitoivelistalla on luonnollisesti *Tetris*, joka on ollut mukana kuvioissa yhtä kauan kuin Game Boykin. Color-version nimi on *Tetris DX*. Se on suurelta osin samanlainen kuin vanha klassikko, mutta siihen on tehty pari muunnelmaa ja värikkäät pelipalkit.

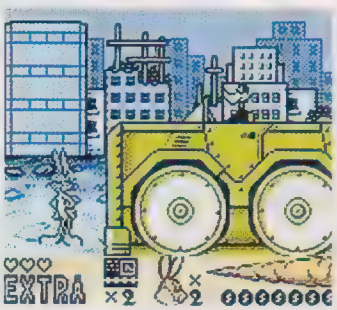
Myös *Legend of Zelda: Link´s Awakening* on värillinen ja tarjoaa pelaajalle sekä RPG-vaikutteita, ongelmia ratkaistaviksi että silkkaa toimintaa. Pienet maailmat näyttävät jos mahdollista entistä paremmilta väreissä.

Eräs suurimmista konsolille siirrettävistä peleistä on *Wario Land 2*. Siinä Warion linnaan on murtauduttu ja hänen pitää lähteä etsimään kultarahojaan.

Kokonaan uusi Game Boy Colorille tuleva peli on *Conker´s Pocket Tales*; brittiläisen Raren toiminta-RPG, johon saattaa hyvinkin kannattaa sijoittaa. Muutamia muita lupaavia pelejä tulevat olemaan *Metroid II: Return of Samus, Harvest Moon, Top Gear Pocket, Pocket Bomberman, Game & Watch Gallery 2, Shadowgate Return* ja *Kirby´s Dreamland 2*.

Suomeen Game Boy Color ja ensimmäiset väripelit saapunevat joulun tienoilla. ■

Seuraavan sukupolven Game Boy -käyttäjät saavat rakennella Tetris-palapeliä värikkäistä palasista, ja huomata että Zeldan Game Boy Color -versiossa Linkillä on tuhkanvaaleat hiukset ja metsänvihreät vaatteet.



Twouble ja Carrot Crazy: lisää värikkäitä Game Boy-sankareita.

Tervetuloa Psygnosikselle! Suuri osa Ison-Britannian pelieliitistä istuu Liverpoolissa valtavassa lasirakennuksessa.

Nuorekas

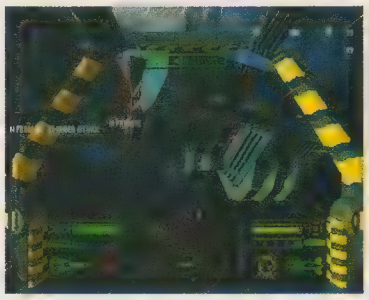
Jokin aika sitten brittiläisellä Psygnosiksella oli päällisin puolin edessään yhtiön kaikkien aikojen tuotteliain kausi. Super Power käväisi tuolloin yhtiön toimistoissa Manchesterissa ja Liverpoolissa kokeilemassa uusimpia nimikkeitä sekä puhumassa pelien kehittelijöiden kanssa tulevaisuudesta. Mutta kuten tämän numeron sivulta 9 huomaatte, pilviä on tuonnemmin kertynyt lafkan taivaalle...

The Contract -pelistä piti tulla ennen kaikkea elokuvamainen. Niin ainakin väitti Psygnosiksen kehittelyryhmä Undercover Productions.

Päivä 1. Psygnosiksen uusi pelistudio sijaitsi noin kahdenkymmenen minuutin ajomatkan päässä Manchesterin lentokentältä. Haastatteluhetkellä siellä kehiteltiin vielä onnellisesti kahta eri peliä. Toinen oli gangsteridraama *The Contract*, ja toinen räiskintäpeli *Lander*. Viimeksimainittu oli tosin suunnattu DVD:lle ja PC:lle, ja pelistä oli luvassa myös PlayStation-versio.

Psygnosiksen kehittelytiimi Undercover Productions kuvaili toiveikkaasti *The Contract*ia lähinnä elokuvamaiseksi. Pelaajalla oli mahdollisuus valita jompikumpi kahdesta hahmos-

Mick Ellisin peli Colony Wars: Vengeance on yksi PlayStationin kauneimmista. Se saa suurimman osan konsolin muista peleistä näyttämään värittömiltä, tylsiltä ja rumilta. Tämä on digitaalista taidetta.



Psygnosis

Mick Ellis on vastuussa *Colony Wars: Vengeance* -pelin silmänruuasta.

ta, mies tai nainen. Peli muistutti jossain mielessä Coren *Tomb Raider*ia, vaikkakin Lara Croft puuttui. Undercover Productionsin mukaan *The Contract* oli lähinnä keskittynyt parhaan John Woo -tyylin toimintaan. Jotta peliin olisi ollut vielä helpompi eläytyä, tiimi vuokrasi *Coplan*d-elokuvasta muutamia vähemmän tunnettuja näyttelijöitä vastaamaan ihmisäänistä. Apua saatiin myös joukolta ase-eksperttejä.

Siinä, missä *The Contractin* lähtökohdat olivat tulevaisuudessa, *The Lander* oli kotoisin vallan toisaalta. Suunnittelijat olivat löytäneet todella vanhan peli-idean, siistineet sitä ja soveltaneet uudelle yleisölle.

– Pääasiallinen vaikuttaja on Firebirdin klassikkopeli *Thrust*, joka julkaistiin 80-luvun alussa, kertoi pelin suunnittelija.

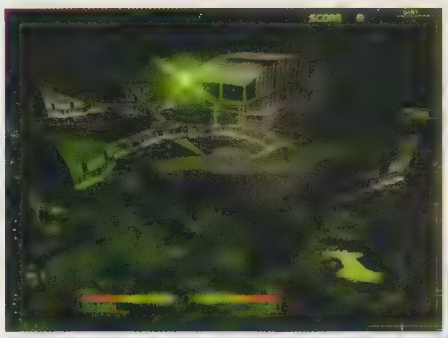
Pelin klassiset hetket tuntuivat taas hyviltä eikä voinut välttyä näkemästä, kuinka taitavasti Psygnosis oli omaksunut vanhaa saaden kuitenkin pelin näyttämään uudelta. *Lander*ista piti tulla yhtiön ensimmäinen DVD-peli, ja lisää oli suunnitelmissa. PlayStation-version arveltiin olevan valmis ensi vuonna.

Lander-esittelyn jälkeen bussi lähti kyydittämään minua kohti Liverpoolia – Beatlesin kotikaupunkia ja Psygnosiksen päämajaa.

Päivä 2. Pääkonttori Liverpoolissa osoittautui hieman erilaiseksi kuin Manchesterin konttori. Suuri osa Ison-Britannian pelieliitistä istui valtavassa lasirakennuksessa. Tuttu yritysikoni kiikkui korkealla sisäänkäynnin yläpuolella tuijottaen parkkipaikkaa ja minua. Koko rakennus säteili päällisin puolin valtaa ja elinvoimaa.

Psygnosiksen pääkonttori on valtava rakennus, jonka asukkaat muistuttivat mehiläisiä pesässään. Liikettä oli kaikkialla. Ohjelmoijia, pelikehittelijöitä ja hallitushenkilökuntaa juoksenteli ympäriinsä kapeilla käytävillä. Ja keskellä tätä organisoitua kaaosta sain ottaa osaa huomisen peleihin. Mutta ensiksi tapasin Alison Fennah -nimisen nuoren naisen, joka kertoi Psygnosiksesta ja siitä, miksi se on Euroopan suurin peliyhtiö.

– Psygnosis on maailmanlaajuinen pelikehittelijä. Käymme tinkimätöntä taistelua saadaksemme aikaan ainutlaatuisia multiformaattipelejä. Keskitymme omaan suunnitteluun ja



Nyttemmin (toistaiseksi?) kuolleen ja kuopatun DVD-pelin *Lander* konsepti oli otettu 80-luvun *Thrust*-klassikosta.

jakeluun.

Väkinäisesti hymyillen hän jatkoi luentoaan yhtiön opinkappaleista niin hyvin kuin hän vain voi.

– Psygnosis aloitti toimintansa vuonna 1984. Siitä lähtien olemme luoneet runsaat 100 peliä, lisänneet kasvuamme merkittävästi ja ottaneet palvelukseemme 830 ihmistä ympäri maailman.

Todella epädramaattisen yhtiöesittelyn jälkeen Alison Fennah kiitti ja poistui. Seuraavaksi konferenssihuoneeseen harppoi *Colony Wars:Vengeancen* tuottaja Mick Ellis. Hän aikoi kertoa yhtä sun toista uudesta pelistään.

– Kun aloitimme *Colony Wars: Vengeancen* tuotannon, meidän oli pakko aloittaa aivan alusta. Teimme pelimoottorista niin hyvän kuin mahdollista ja listasimme muut uudistukset.

Mick Ellis näytti melko vaivaantuneelta, kun kysyin onko hän tyytymätön mihinkään aikaisemmassa pelissä. Hän mietti hetkisen ja vastasi sitten ripeästi.

– Ei, me olemme todellakin täysin tyytyväisiä. Mutta *Colony Wars: Vengeancessa* on mukana paljon sellaista, mihin meillä ei viimeksi ollut aikaa.

Graafisesti Mick Ellisin peli on PlayStationin kauneimpia. Peli on kuin terävä miekka, joka lävistää vastustajansa ja saa suurimman osan konsolin muista peleistä näyttämään värittömiltä, tylsiltä ja rumilta. Tämä on digitaalista taidetta. Ja visuaalisen ilotulituksen lisäksi *Colony Wars: Vengeance* tarjoaa viisi uutta alusta, jännittävän juonen ja kuumeista avaruusactionia.

– Ennen kuin aloitin *Colony Wars*in suunnittelun, olin mukana eri projekteissa. Olen työskennellyt Psygnosiksella seitsemän vuotta ja aloitin urani yhtiön Q&A-osastolla, selitti Mick Ellis, kun kysyin hänen taustastaan.

Psybadek – omalaatuinen peli, jossa on nopea pelimoottori ja leikkisä muotoilu. Kokonaisuus on erikoinen sekoitus lumilautailua ja seikkailua. Musiikkina on Stereo MC´s:n ja David Holmesin miksaamia kappaleita.

Ennen *Psybadek*in julkaisemista Psygnosis laati mainossopimuksen skeittilautafirma Vansin kanssa.

Psygnosikselle muoto ja graafinen suunnittelu ovat aina olleet tärkeä osa pelejä. Muodikas muotoilustudio Designer Republics oli mukana *Wipeout*illa, ja siitä lähtien Psygnosiksen tuotteilla on ollut kokonaan oma tyylinsä. Mick Ellisin mukaan tämä tärkeä ainesosa puuttuu monelta peliyhtiöltä. Mitä johdonmukaisempi tyyli, sen parempi. Kovin johdonmukaista ei silti ole, että *Colony Wars: Vengeance* julkaistaan vain yhdellä levyllä, toisin kuin kaksilevyinen edeltäjänsä. Mick Ellisillä oli hieman kiusallinen, mutta yksinkertainen selitys.

– Meidän oli pakko laittaa edellinen peli kahdelle levylle, koska siitä sattui tulemaan kymmenen megabittiä liian iso. Me mokasimme.

Seuraavaksi minulle esiteltiin peli nimeltä *Psybadek*. Aiemmin projekti kuului ihmelapsi Nick Burcombesille, mutta kun hän nousi arvoasteikossa, peli joutui uuden tuottajan käsiin. Konsepti oli kuitenkin pysynyt samana. *Psybadek* on edelleen melko omaperäinen peli, jossa on nopea pelimoottori ja leikkisä muotoilu. Kokonaisuus on erikoinen sekoitus lumilautailua ja seikkailua. Musiikkina pelissä on Stereo MC´s:n ja David Holmesin miksaamia kappaleita. Psygnosis on jopa tehnyt sopimuk-

Wipeout-virtuoosit Nevin Gaston ja Clemens Wangerin.

"PlayStationin parissa on yksinkertaisempi työskennellä kuin Nintendo 64:n. Meidän piti paiskia töitä kahta kauheammin, koska Wipeout 64 on Psygnosiksen ensimmäinen peli Nintendo 64:llä. Mutta nyt Nintendo 64-versio on grafiikaltaan melkein täysin samanlainen kuin Wipeout 2097."
– NEVIN GASTON, TUOTTAJA

sen skeittilautafirma Vansin kanssa lisätäkseen pelin mainosarvoa.

Wipeout 64 on Psygnosiksen kaikkein ensimmäinen Nintendo 64 -peli. Ei ole helppoa siirtyä PlayStationista kokonaan erilaiseen laitteistoon, ja pelituottaja Nevin Gaston sekä ohjelmoija Clemens Wangerin ovatkin saaneet rutistaa tiimistä viimeisetkin voimanrippeet tehdäkseen Nintendo 64-versiosta mahdollisimman uskottavan.

– *Wipeout 64* :ää työstäneessä porukassa on 15 henkeä, aloitti Nevin Gaston. Teimme aika lailla muutoksia tähän versioon. Aikomuksena oli tehdä pelistä täysi konversio. Olemme lisänneet uuden aluksen, uusia aseita sekä kokonaan uudenlaisia ratoja.

Miehillä oli paljon kerrottavaa, kun kysyin törmäsivätkö he ongelmiin pelin kehittelyn aikana.

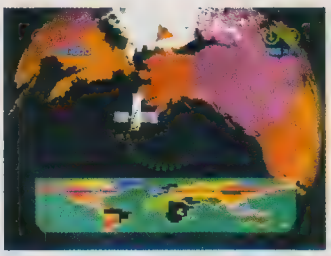
– Nintendo 64: n parissa on vaikea työskennellä. PlayStation on yksinkertaisempi. Tämä on Psygnosiksen ensimmäinen peli konsolille, joten meidän oli pakko paiskia töitä kahta kauheammin. Mutta kuten näkyi, Nintendo 64 -versio on grafiikaltaan melkein täysin samanlainen kuin *Wipeout 2097*.

Aikaisemmin Nevin Gaston ja Clemens Wangerin olivat olleet mukana melkoisen monessa Psygnosis-projektissa. Kumpikin aloitti uransa pohjalta ja on sittemmin kivunnut ylemmäs. Päätellen heidän tavastaan kuvailla *Wipeout 64*:ää he olivat tuotokseensa enemmän kuin tyytyväisiä. Hyvä merkki.

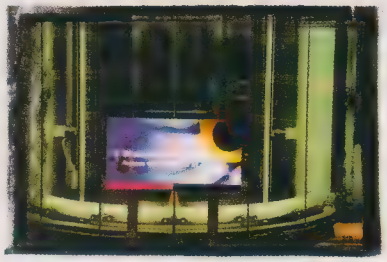
Ennen kuin lähdin Liverpoolista, sain nähdä rosoisen strategiapelin *Global Domination*in. Aluksi se ei tuntunut erityisen kiinnostavalta, mutta kun pelin suunnittelija selvitti sen periaatteita, koko juttu joutui täysin uuteen valoon. *Global Domination* on verraton sekoitus *Risk*iä ja *Missile Command*ia. Koko maailma on yhtä suurta taistelutannerta. Liittoja voi solmia tai purkaa milloin hyvänsä, kunnes lopulta jäljelle jää vain voittaja. *Global Domination* ei ehkä ole kovin innolla odotettu peli, mutta korkean tasonsa vuoksi se pystyy viehättämään kaikkia, jotka pitävät nopeista ja yksinkertaisista strategiapeleistä.

Tosiasiahan on, että Psygnosis on kasvanut isoksi sitten vuoden 1984. Ehkä yhtiön suuruudesta on toisinaan haittaa sille itselleen, mutta silloinkin se vain hyödyttää meitä kuluttajia. Viime vuosien aikana markkinoille tulleiden pelien taso on ollut melko vaihtelevaa, mutta joukossa on ollut myös muutamia todellisia tähdenlentoja. *Wipeout*in perinne kukoistaa yhä. Ja epäilemättä kyseessä on maailman nuorekkain peliyhtiö. Toistaiseksi. (Mutta kuinkas sitten kävikään.)

Kaksi päivääni Psygnosiksessa olivat ohi. ■



Maailma on yhtä suurta taistelutannerta. *Global Domination* on erinomainen sekoitus *Risk*iä ja *Missile Command*a.



"Martti has left the building"

UUDET JULKAISUT

Pelejä, joiden ilmestymisajankohta on syyskuu 1998 – marraskuu 1998

Nintendo 64

1080° Snowboarding	loka
Air Boarder 64	syys
Bio Freaks	syys
Body Harvest	mar
Bomberman Hero	loka
Bust-a-Move 3	mar
Chopper Attack	syys
Extreme G2	mar
F1 World Grand Prix	syys
F-Zero X	mar
Glover	mar
Holy Magic Century	mar
Iggy's Reckin' Balls	syys
International Superstar Soccer '98	syys
Knife Edge	mar
Legend of Zelda: Ocarina of Time	mar
Madden NFL '99	loka
Micro Machines 64 Turbo	loka
Mission: Impossible	syys
Mortal Kombat 4	loka
NFL Quarterback Club '99	mar
NHL '99	mar
NHL Breakaway '99	mar
Nascar '99	loka
Off Road Challenge	syys
S.C.A.R.S.	mar
Space Station Silicon Valley	loka
Starshot: Space Circus Fever	loka
Turok 2: Seeds of Evil	loka
V-Rally 64	mar
Waialae Country Club True Golf	syys

Game Boy

Bust-a-Move 3	loka
Conker's Pocket Tales	mar
Game & Watch Gallery 2	mar
Harvest Moon	mar
King of Fighters	syys
Pocket Bomberman	mar
Small Soldiers	loka
Tetris DX	mar

Saturn

Deep Fear	syys

PlayStation

Abe's Exoddus	mar
Actua Tennis	syys
Apocalypse	mar
Azure Dreams	syys
Baby Universe	loka
Bio Freaks	syys
Blasto	mar
Bust a Groove	mar
C3 Racing	mar
Command & Conquer: Retaliation	syys
Cool Boarders 3	mar
Duke Nukem: Time to Kill	loka
Eliminator	loka
Fifth Element	syys
Formula 1 '98	loka
Future Cop: LAPD	loka
Global Domination	loka
International Superstar Soccer Pro '98	loka
Lemmings	mar
Madden NFL '99	syys
Medievil	loka
Mega Man Legends	mar
Mega Man X4	mar
Mortal Kombat 4	syys
Nascar '99	loka
N20	syys
NFL Xtreme	loka
NHL '99	loka
Ninja	syys
O.D.T.	loka
Pet in TV	loka
Pocket Fighter	mar
Pool Shark	mar
Psybadek	mar
R-Types	loka
Rogue Trip	mar
Rushdown	loka
San Francisco Rush	loka
Small Soldiers	loka
Spyro the Dragon	loka
Streak	mar
Tekken 3	syys
Tenchu	loka
Test Drive 5	loka
Tomb Raider III	mar
Tombi	syys
Unholy War	mar
Victory Boxing 2	syys
Wild 9	syys
Wild Arms	mar
X-Men vs. Street Fighter	loka
Zero Divide 2	loka

PELI

ARVOSTELUT

Topi

[ikä: 24 • harrastaa: musiikkia • pitää: RPG ja seikkailupelit • ei pidä: amerikkalaiset pelit]

PARASTA: ***Legend of Zelda*** – Alkuperäinen. ***Zelda II: The Adventure of Link*** – erilainen seikkailu. ***Legend of Zelda: A Link to the Past*** – Mestariteos. ***Legend of Zelda: Link's Awakening*** – Klassikko minimuodossa. ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Takaisin Hyruleen.

Martti

[ikä: 23 • harrastaa: manga, itärannikon rap • pitää: seikkailu- ja shoot 'em up • ei pidä: full motion video]

PARASTA: ***Metal Gear Solid*** – Hideo Kojiman mestariteos. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Gran Turismon tasoa. ***Virtua Fighter 3tb*** – Yhtä hyvä, mutta ei yhtä siisti kuin edeltäjänsä. ***Blue Stinger*** – Tuore Dreamcast-seikkailu. ***Dance Dance Mania*** – Tosi coolia kamaa.

Joonas

[ikä: karttuva • harrastaa: syvää lunta • pitää: väkivalta, kilpa-ajo & ongelmanratkaisu • ei pidä: jenkkimättö]

PARASTA: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Okariina soi oikein kivasti. ***1080° Snowboarding*** – Lumiramppien kutsu on kuuma. ***Sega Rally 2*** – Dreamcast-version toivossa. ***Tekken 3*** – Paras. ***Tetris DX*** – Uudistunut klassikko.

Loviisa

[ikä: 21 • harrastaa: musiikki ja muoti • pitää: ongelmanratkaisu • ei pidä: räiskintäpelit]

PARASTA: ***Game Boy Color*** – Värikäs uutuus. ***Parasite Eve*** – Euroversio ja äkkiä! ***Tetris DX*** – Jalostunutta Tetristä. ***Daytona 2*** – Läkähdyttävän hyvä. ***Mini Classics*** – Koolla ei ole merkitystä.

John

[ikä: 31 • harrastaa: raskas musiikki ja kauhufilmit • pitää: mätkintäpelit • ei pidä: lentosimulaattorit]

PARASTA: ***Resident Evil 2*** – Kolmosen toivossa. ***Legend of Zelda*** – Kulttikamaa. ***House of the Dead*** – Kolikkokamaa. ***Deep Fear*** – Saturnin joutsenlaulu. ***Space Invaders*** – Kun idea on toteutusta tärkeämpi.

Mikko

[ikä: 22 • harrastaa: musiikki • pitää: urheilu ja tappelu • ei pidä: leipiintyneet ohjelmoijat]

PARASTA: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Koti-ikävä Hyruleen olikin kova. ***Legend of Zelda*** – Olen Zelda-rokotettu. ***Centre Court Tennis*** – Adavanta mishiba. ***Dreamcast*** – Raastavaa odotusta. ***Bomb Sweeper*** – Nintendo-rakkautta ei voita mikään…

ARVOSANAT

Mikä on oikeus ja kohtuus? Ovatko arvostelijamme idiootteja vai neroja, se saat sinä lukijana päättää. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Maalistti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja John taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet sitten. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annamme aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä.

Numeroita viilataan saman lajityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikkuina käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksiin ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliltä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NESin tai Master Systemsin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämäämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin.

Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

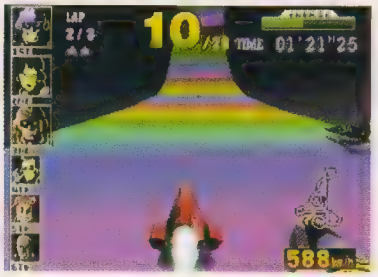
100	paras, kaunein, virheetön.
95-99	tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut
90-94	huipputulos. osta tai itke ilman.
80-89	selkeästi yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton hankinta
70-79	keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin ostaa.
60-69	keskinkertainen. Omalla vastuulla, saattaa miellyttääkin.
50-59	Mitähän televisiosta tulee – Kymppitonni, jess!
30-49	Näitä joulupukki tuo tuhmille.
10-29	Kiikutettava hävitettäväksi.
1-9	Peli on pelattu!

LUONNE — **Kilpa-ajo**
JULKAISIJA — **Nintendo**
VALMISTAJA — **Nintendo (EAD)**
JAKELU — **Bergsala**
PELAAJIA — **1 - 4**

Tämä kuulostaa liian hyvältä ollakseen totta. Huhut uudesta F-Zerosta, jossa on 30 alusta samanaikaisesti ruudulla alkoivat kiertää jo kauan sitten – nyt peli on vihdoin valmis. Peli on juuri niin hyvä kuin odotimmekin, todella!

F-Zero X

Alkuperäinen F-Zero oli yksi ensimmäisiä Super NES-pelejä, jotka hyödynsivät Nintendon Mode 7-tekniikkaa. Erinomaisella ohjaustuntumalla ja ajo-ominaisuuksilla varustettu peli antoi rallipeleille kunnon sysäyksen eteenpäin. F-Zero X tekee uuden vallankumouksen, tällä kertaa 64-bittisen 3D-tekniikan avulla.



Heti vihreän liikennevalon syttyessä tiedät, ettei paluuta ole. Pehmeän kiihdytysliikkeen jälkeen maisemat alkavat viilettää ympärillä, hetken kuluttua pikselit suorastaan lentävät kohti. Ruudun päivitys on uskomattoman nopeata, Nintendon mainostama 60 ruutua sekunnissa tuntuu suorastaan aliarvioinnilta.

Ruudun päivitys on uskomattoman nopeata, Nintendon mainostama 60 ruutua sekunnissa tuntuu suorastaan aliarvioinnilta.

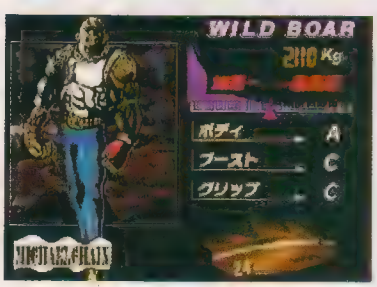
Kolmiulotteisuudessa ei ole mitään vikaa, elämys on täydellinen. F-Zeron aluksilla ajetaan kaikenlaisilla teillä ja alustoilla, usein todella omituisilta vaikuttavissa yhdistelmissä. Ratojen ulkopuolella on vain tyhjyyttä, jonne ei kannata ajoneuvollaan karauttaa. Kierroksella on 30 muutakin kuljettajaa samanaikaisesti, joten vastusta riittää vaativampaankin makuun.

Voiton makuun pääsee F-Zero X:ssä vain olemalla tarkka ja kärsivällinen. Pelaajan pitää pysytellä kaukana vastustajista, välttyäkseen yhteentörmäyksiltä. Samanaikaisesti pitää kuitenkin pysyä tarkkaan radalla, sekä ottaa kurvit tarkasti – aikaa ei ole hukattavaksi. Kaikki riippuukin siitä, miten nopeasti pystyy oppimaan kunkin ajoneuvon ominaisuudet viimeistä piirtoa myöten. Helposta tehtävästä ei ole kysymys, kun pelistä löytyy 30 erilaista menopeliä. Ajoneuvot eroavat kaikki toisistaan, kahta samanlaista ei pelistä löydy. Ennen jokaista kierrosta ajoneuvon toimintaa voi myös säädellä, riippuen siitä, että haluaako maksimikiihtyvyyden vai maksiminopeuden. Boosti on tärkeä ominaisuus F-Zero X:ssä. Radalta voi löytää keltaisia voimanappeja, joiden yli ajamalla saa käyttöönsä melkoisesti lisää työntövoimaa – nimittäin eräänlaisen turboboostin vain peliohjaimen nappia painamalla. Boostin käyttö ei ole kuitenkaan riskitöntä, sillä se kuluttaa samaa energiaa, joka pitää ajoneuvon hyvin hallittavana – liika boostailu voi kostautua siinä vaiheessa, kun törmää kanssakilpailijoihin ja menee kappaleiksi.

Radalla on myös vaaleanpunaisia kenttiä, jotka luovuttavat energiaa. Energian säästäminen ja keräily tuovatkin peliin mielenkiintoisen strategisen ulottuvuuden. F-Zero X:ssä on hyvän ajamisen lisäksi paljon kiinnostusta herättäviä lisäjippoja.

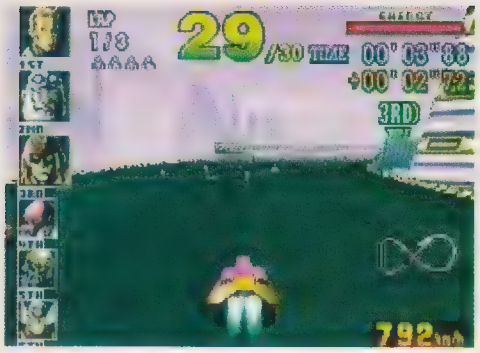
Mahtavan ajotuntuman ja näinkin monien samanaikaisesti näytöllä olevien ajoneuvojen toteuttamiseksi Nintendo on tehnyt grafiikasta puhdaslinjaista. Ajoneuvot sen kummemmin kuin radatkaan eivät ole kovin yksityiskohtaisia, välillä peli näyttää turhankin simppeliltä. F-Zero X muistuttaa niiden ansiosta edeltäjiään, silti lopputulos on joka tapauksessa onnistunut ja tyylikäs.

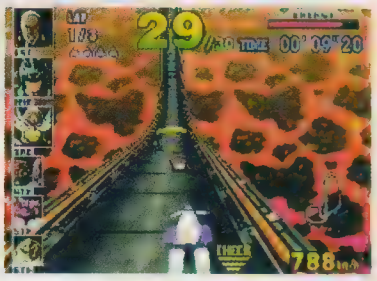
Pelissä on neljä erää ja jokaisessa on kuusi erilaista rataa. Vaikeusasteita on neljä, eroa niiden välillä on lähinnä vastustajien aggressiivisuudessa. Vaikeimmillaan pelistä selviää vain osaamalla radat ulkoa viimeisintä yksityiskohtaa myöten sekä olemalla tekemättä virheitä – tietysti tarvitaan myös aimo annos hyvää tuuria. Pelin viehätystä lisää myös nelinpelin mahdollisuus jaetulla näytöllä. Ylimääräiseen, viidenteen erään pääsee vasta, kun on selvittänyt kaikki neljä rataa vaikeusasteella kolme. Viidennen erän radat luodaan satunnaisesti, joten erilaisten ratojen määrä on käytännössä ääretön.

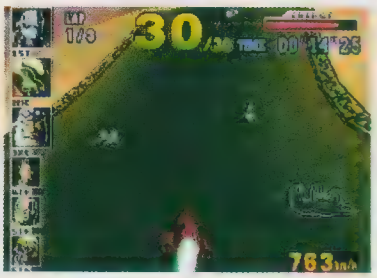


Kaikki 30 alusta näyttävät lapsellisilta leluilta, mutta niillä käytävä kisa on armotonta vääntöä. Jokaista ajoneuvoa voi virittää kutakin rataa varten. Samalla kun rukkaa kulkupeliään, voi katsella kuljettajien näpsäköitä keräilykuvia.

F-Zero X ei ehkä ole siisteimpiä Nintendolle suunniteltuja pelejä, mutta ilman epäilystä yksi nopeimmista. Pelituntumallekaan on vaikea löytää vertailukohtia muista peleistä.







EI MIKÄÄN TURHA PELI

Odotin hieman epäluuloisena tätä peliä, uskoin sen olevan ennakkomainontaan nähden pettymys. 30 kilpailijaa radalla samanaikaisesti ja ruudun päivitys 60 kertaa sekunnissa kuulosti yksinkertaisesti liian hyvältä ollakseen totta. Olen sitä paitsi yksi niistä, jotka pitävät Nintendon peleissään käyttämästä pelkistetystä tyylistä

F-Zero X on kuitenkin kaikkea muuta kuin pettymys. Peli on kaiken lisäksi paljon hauskempi kuin osasin edes odottaa – peliohjainta on vaikea laskea kädestään, kun siihen on kerran tarttunut. Hyvä pelifiilis erottaa tämän pelin monista muista kaahauspeleistä – *F Zero X* on kaikkea sitä, mitä Extreme G:n piti olla.

Joidenkin mielestä grafiikka on liian yksinkertaista, mutta itse olen toista mieltä. Pelissä on selkeyttä, joka osaltaan myös parantaa pelin tunnelmaa.

Mikko 93

VASTUSTAMATONTA

Nintendosta saattaa idearikkaana pelitalona tuntua hieman tylsältä tuottaa vain jatko-osa vanhaan Super NES-peliin. Totuus on kuitenkin se, että tähän mennessä perinteisellä taidolla ja konseptilla tehdyt pelit ovat olleet hyviä. *F-Zero X* on mainio päivitys useita vuosia vanhaan alkuperäispeliin.

Ensisilmäyksellä peli ei näytä kovinkaan kummoiselta – sisäänajoon vaaditaan muutama kiihkeä kierros. Sitten peli kolahtaakin oikein tosissaan. Pelin pelaamista on miltei mahdotonta jättää kesken, ennen kuin on käynyt läpi kaikki erät kaikilla vaikeusasteilla. Sitten tulevatkin satunnaismenetelmillä tuotetut radat, joita on käytännössä rajattomasti – kertakaikkiaan mainiota.

Topi

Näistä pienistä energiakentistä kerätään elintärkeää voimanlähdettä, jotta leijuliidokit eivät räjähdä.

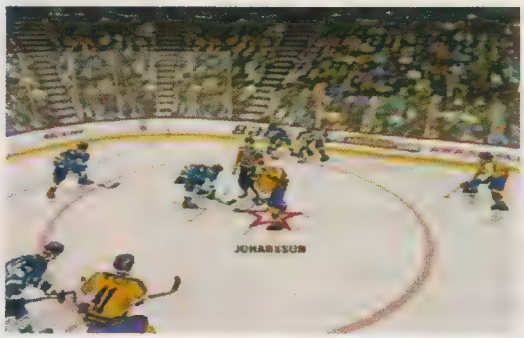
GRAFIIKKA 80	TUNTUMA 95	YHTEENSÄ
Tuntuma on grafiikkaa tärkeämpi	Erinomaiset hallintamahdollisuudet tekevät pelistä elämyksen	**Ajoelämys, joka täytyy kokea**
ÄÄNET 72	**HAASTE 92**	**93**
Vauhdin äänet sekä räjähdykset nostavat tunnelmaa, mutta musiikki on olematonta	Ei kesken lopettajille	

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Electronic Arts**
VALMISTAJA — **EA Sports**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1 – 4**
MUUT KONEET — **PlayStation**

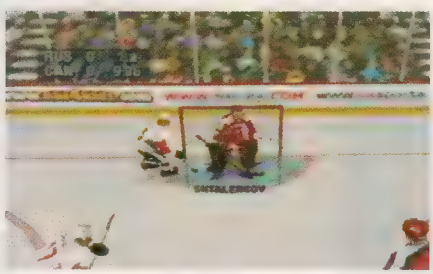
E3 messuilla Electronic Arts lupasi, että *NHL '99* tulee olemaan kaikkien aikojen paras jääkiekkopeli. PlayStation-versio ei aivan kaikkia lupauksia lunastanut, mutta nyt *NHL '99* tulee Nintendo 64:lle. EA näyttää kaapin paikan.

NHL '99

Ensimmäisen Nintendo 64:lle tehdyn jääkiekkopelin julkaisemiseen meni Electronic Artsilta pieni ikuisuus. Virallinen selitys on, että pelistä haluttiin tehdä ensiluokkainen. Varsin ymmärrettävä lähtökohta, kun muistelee edellistä epäonnistumista, eli jalkapallopeliä. Mutta *NHL '99* on arvosteltavana, eikä tässä muuta voi kuin kehua. Peli on parempi kuin kukaan olisi osannut edes kuvitella.



Ennen ensimmäistä ottelua ruutuun tulee nopea jäätä pitkin kiitävä kamera-ajo. Yhdellä kamera-ajolla EA onnistuu näyttämään miten monipuolista ja viimeisteltyä jälkeä grafiikan ohjelmoijat ovat saaneet aikaan. Koko ajan ruudulla olevat kuvat ovat täysin teräviä, mikä erottaakin *NHL '99*:n muiden valmistajien Nintendo 64:lle tekemistä peleistä. Pelaajat näyttävät yhtä realistisilta sekä läheltä että kaukaa katsottuna, värit on toteutettu tasapainoisesti eikä missään näy pienintäkään vilkkumista. Electronic Arts on onnistunut tekemään parasta grafiikkaa, mitä millekään konsolille on tähän mennessä ilmestynyt.



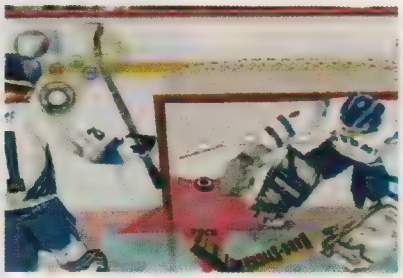
Pelin lähtiessä käyntiin on helppo huomata, että tunnelmakin on oikea – kunnon EA laatua. Pelaajien ohjaaminen tuntuu todella luontevalta ja peli kulkee jouhevasti. Electronic Arts on aivan kuin kaupan päälle kehittänyt pari kokonaan uuttakin ideaa.

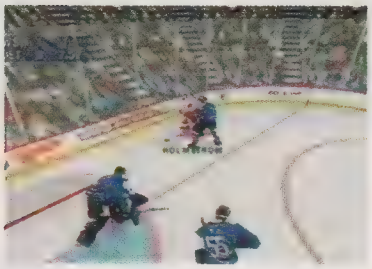
Ensinnäkin pelissä ei ole erillistä taklausnappia. Erillisen napin sijaan taklaukset suoritetaan oikein – luistelemalla mahdollisimman lujaa toista pelaajaa päin. Taklauksen rajuus riippuu täysin vauhdista. Pelaajilla on myöskin uudenlainen mahdollisuus lämmätä kiekkoa. Sillä aikaa, kun pelaajan pitää lyödä kiekkoa, kulkee pelaajan jalkojen juuressa pieni mittari. Tuo vihreä mittari kasvaa niin kauan kuin pelaaja lataa lyöntiään. Mitä kauemmin odottaa, sitä parempi laukaus on tiedossa. Hauskin piirre tässä lisäjipossa on se, että mittarin pituus vaihtelee eri pelaajilla taitojen mukaan. Kiekkoilija, jolla on huono lyönti, ei voi miettiä lyöntiä muutamaa sekuntia kauempaa – mittari muuttuu punaiseksi ja laukaus epäonnistuu. Hyvän lyönnin omaava pelaaja voi sitä vastoin valmistella lämäriään lähes miten kauan tahansa. Ainoa varjopuoli tässä uudessa keksinnössä on se, ettei nopea käsivaralaukaus ole enää erityisen nopea.

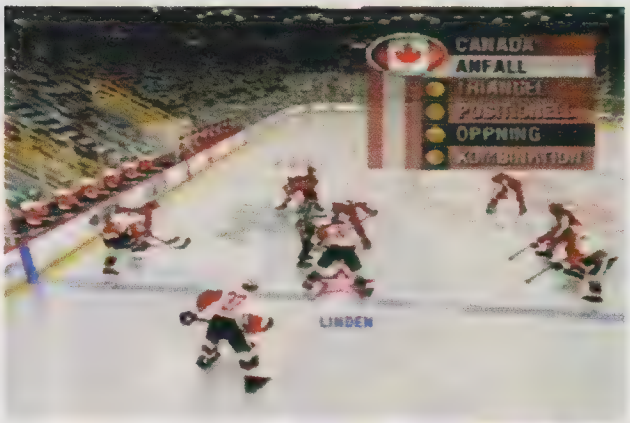
Jääkiekkohan on tunnetusti paljon muutakin kuin toimintaurheilua. Ilman hyvää strategiaa paraskin joukkue voi epäonnistua. EA on ottanut tämänkin huomioon. Pelissä on käytössä kahdeksan erilaista hyökkäys / puolustusstrategiaa, joista voi valita jopa kesken pelin. Vaihto tapahtuu ohjaimen napin painalluksella – pelaajat reagoivat heti strategian muutokseen. Pelissä pitää olla hyvin ohjelmoitu tekoäly, jotta tämänkaltainen strategiatoiminto pääsisi oikeuksiinsa – mutta tämä ei ole mikään ongelma *NHL '99*:ssä. Suurimman osan ajasta tekoäly siivittää peliä vallan mainiosti. Joskus pelaajat tuntuvat tosin sekoavan, mutta niinhän ne tekevät oikeassakin jääkiekossa. Useimmiten pelaajat käyttäytyvät kuitenkin oikein, eivätkä luistele päättömästi.

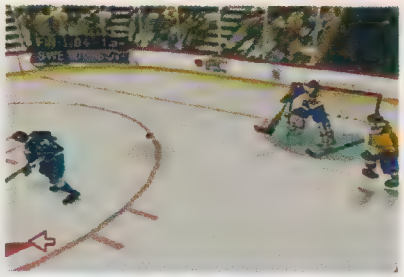
Pelaajat näyttävät yhtä realistisilta sekä kaukaa että läheltä katsottuna, eikä pelin grafiikassa ole moitteen sijaa.

NHL '99 on yhtä täydellinen kuin edeltäjänsä. Kaikki merkittävät pelaajat ovat mukana nimineen ja oikeine ominaisuuksineen. EA on onnistunut tekemään pelaajista ja joukkueista yhtä taitavia, kuin ne ovat todellisuudessakin. Se, että pelin paras joukkue on USA, saattaa kuitenkin aiheuttaa tiettyjä vastareaktioita kiekkofanien keskuudessa.









SIELLÄ SE ON

Tämän pelin tuleminen kesti sen verran kauan, että aloin jo harmistua Electronic Artsin viivyttelyyn. Joku *NHL Breakaway '98* poislukien Nintendo 75:lle ei ole ollut yhtään kunnon lätkäpeliä. *NHL '99* on todellakin tervetullut peli, jota on vaikea laskea käsistään sen jälkeen kun on kerran siihen tarttunut. Näin täydellistä jääkiekkopeliä en ole koskaan nähnyt, millekään konsolille. Mahtava pelifiilis kulkee käsi kädessä upeiden grafiikoiden kanssa. EA on onnistunut hyvin myös pienten yksityiskohtien kanssa, yhdessä nämä kaikki seikat luovat todella realistisen kokonaiselämyksen. Jopa yksityiskohtien zoomaus onnistuu, joten kerrankin pystyy tarkistamaan, mitä on todella tapahtunut jossain tietyssä tilanteessa.

Ainoa häiritsevä kohta on selostajan jäkätys, hänen suunsa olisin halunnut sulkea paksulla ilmastointiteipillä. Hänen kommenttinsa ovat lähinnä säälittäviä, enkä ymmärrä miksi Electronic Arts on jättänyt tällaisen häiritsevän jäkättäjän osaksi muuten näin täydellistä peliä. Onneksi selostajan kommentit eivät kuitenkaan ole tärkein osa jääkiekkopelissä. Tärkeintä on tuntuma, joka *NHL '99*:ssä pesee mennen tullen muut jääkiekkopelit.

Mikko 94

Pelistrategiaa voi muuttaa koska tahansa.

Kamera-ajot saavat *NHL '99*:n näyttämään lähes oikealta TV-lähetykseltä.

VINHAA MENOA

NHL '99:n PlayStation versio ei ollut niin hyvä kuin olisi voinut toivoa. Sen vuoksi olikin onni, että Electronic Artsin Nintendo 64:lle tekemä versio perustuu edellisvuoden versiolle pelistä. Epäonnistuminen ei ollut siis edes todennäköistä. Uusia ominaisuuksia ei ole kovinkaan paljon lisätty, mutta timantintarkka ohjaus ja täydellinen analoginen ohjaus tekevät pelistä täysin uudenlaisen tuntumaltaan. Tämä hipoo jo täydellisyyttä, muuta ei voi sanoa. Vain täysjärkinen selostaja puuttuu.

Topi 93

GRAFIIKKA 94	TUNTUMA 93	YHTEENSÄ
Yksityiskohtaista ja tarkkaa, ennennäkemätöntä.	Pelaajien kontrolli on lähes täydellinen.	Parempaa tuskin voi toivoa
ÄÄNET 80	**HAASTE 92**	**93**
Taklausäänet ovat aika rankkoja, mutta selostajan suun olisi voinut tukkia.	Virtuaalijääkiekko ei tule enää tämän paremmaksi.	

LUONNE — Tasohyppely
JULKAISIJA — Sony
VALMISTAJA — Insomniac
JAKELU — C2000
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1

Spyro

Crash Bandicoot ei oikein istunut maskotiksi. Nyt Sony yrittää uudemman kerran, tällä kertaa Insomniacin avulla. Tässä on _Spyro the Dragon_ – uusi PlayStation-maskotti?

Spyro on nuori lohikäärme, joka elelee suuressa lohikäärmeperheessä. Lohikäärmemaassa. Kaikki on aivan upeaa siihen asti, kunnes Gnasty Gnorc muuttaa Spyron sukulaiset patsaiksi ja nimittää itsensä seitsemän maailman itsevaltiaaksi. Spyro ei liity mukaan tähän muotivillitykseen, vaan pitää päänsä kylmänä – hänellä on homma hoidettavanaan.

Lohikäärmemaailma on aivan kuin omammekin – sitä asuttavat monet eri eläinlajit. Kielet, ihonvärit ja iät vaihtelevat, samoin suhtautuminen Spyroon suurena pelastajana. Toiset ovat valatavan kiitollisia pelastajalleen ja auttavat tätä kaikin keinoin, toiset taas ovat vähintäänkin vihaisia.

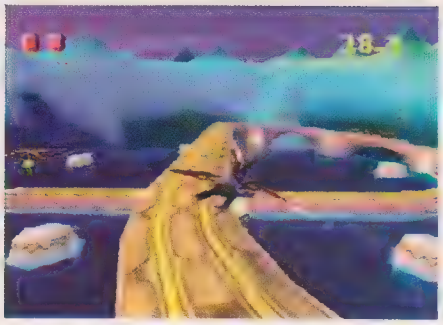
Oli miten oli, kaikki lohikäärmeet ovat kuitenkin Spyron ystäviä, ja mahdollisimman monet niistä pitää pelastaa. Pelastaminen on työlästä puuhaa eikä suju aivan käden käänteessä. Seikkailun kuluessa Spyro törmää monenlaisiin vihollisiin, jotka koittavat kaikin keinoin laittaa tälle kapuloita rattaisiin. Vihollisia ovat sekä töykeät sotilaat, että rajuotteiset kivikauden amatsoonit. Onneksi pelin sankarilla on nuoresta iästään kosolti rohkeutta vastustajien kohtaamiseen.

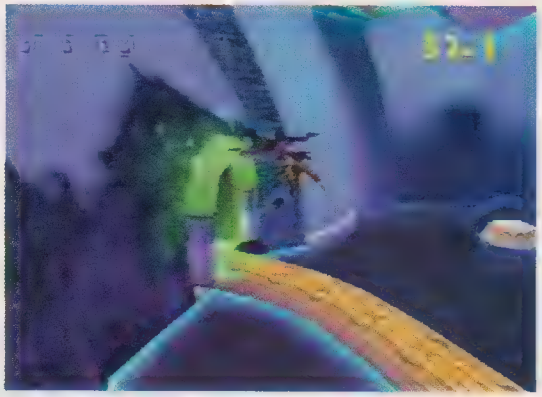
Tietyt pelit toimivat parhaiten tietyllä tavalla toteutettuna ja eroja voidaan luoda sitten olemalla kekseliäitä ja luovia muissa asioissa.

Spyrolla on apunaan tyyppi nimeltä Sparks, joka lentelee hänen perässään ja toimii voimamittarina. Joka nahistelussa Sparks muuttaa väriä ja lopulta riittävän monen iskun jälkeen katoaa kokoaan. Sen jälkeen onkin syytä hankkia pikaisesti jotain vahvistavaa. Jotta Sparks saisi takaisin kullanhohteisen värinsä, on Spyron muutettava vihollisia perhosiksi, joita Sparks voi sitten ahmia. Muuttaminen sujuu melkein automaattisesti, mutta vain oikeanlaisten vihollisten kohdalla. Muut vastustajat häviävät automaattisesti, mutta jättävät jälkeensä kristallin tai jotain muita esineitä.

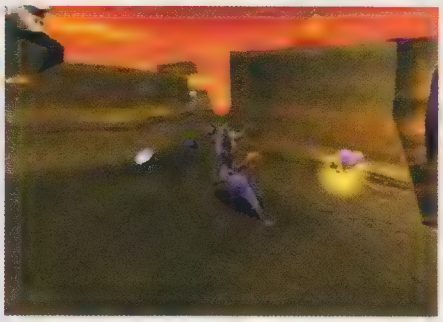
Nykyaikaisten tasohyppelyiden tavoin Spyrokin on kolmiulotteinen – esikuvana eittämättä Nintendon Super Mario 64. Sivuseikkana voidaan mainita, että ulkoasultaan peli muistuttaa jonkin verran sekä *Diddy Kong Racingia* että *Super Mario 64:ää*. Tietyt pelit toimivat parhaiten tietyllä tavalla toteutettuna ja eroja voidaan luoda sitten olemalla kekseliäitä ja luovia muissa asioissa. Ideoita voi varastaa monellakin tavalla. Jotkut pelivalmistajat ottavat kaikki ideat toisilta ja toivovat saavansa aikaan yhtä hyvän pelin, toiset taas käyttävät valmiita pelejä vain oman inspiraationsa lähteenä – luovat uudenlaisia pelejä vanhojen ideoiden pohjalta. Insomniac Games kuuluu tähän jälkimmäiseen luokkaan.

Vaikka Spyron tietyt kohdat ovatkin tuttuja muualta, vakuuttaa Insomniac omaperäisyydellään. Tosiasia on se, ettei grafiikan tasoa voi muuta kuin ihastella. PlayStation-peleissä on harvoin samoja selkeitä ja kirk-





the Dragon



kaita värejä kuin Nintendo-peleissä, mutta *Spyro the Dragon* on Insomniacin taidonnäyte tällä saralla.

Sonyn ongelmana on ollut Nintendon Marion tai Segan Sonicin kaltaisen maskottihahmon puute. Crash, Klonoa ja Gex ovat enemmän tai vähemmän onnistuneita yrityksiä maskotin luomiseksi. Tällä kertaa on kuitenkin tosi kyseessä, sillä Spyrosta ei voi olla pitämättä - vaikka hän korventaakin vihollisensa hengityksellään. Menevä kävelytyyli sekä mukava tunnelma yhdistettynä koirankorviin ovat aika valloittava näky.

SONY SAI SANKARINSA

TV-pelin sankari voi näyttää lähes miltä tahansa, kunhan tällä on sydän paikallaan. Spyron kohdalla tästä ei ole epäilystäkään. Sen lisäksi hän on pääroolissa tässä kaikkien aikojen parhaassa tasohyppelyssä, ei ainakaan vähennä viehätystä. Ohjauksen opetteluun meni toki hieman aikaan, mutta siirtyminen analogiseen ohjaimeen auttoi asiaa. Useita kertoja hairahduin vaeltelemaan pitkin ja poikin pelin maailmoja – eikä syynä ollut päättämättömyyteni vaan se, että se oli yksinkertaisesti uskomattoman hauskaa.

Taneli 91

PAREMPI KUIN CRASH

Sonyn tasohyppelymaskotti on vihdoin löydetty, uskoisin. Crash Bandicoot on ollut tähänastisista suosituin, mutta Marion tai Sonicin kaltaisesta supertähteydestä Crashin on turha haaveilla. Spyro The Dragon pistää kovasti kampoihin Crashille, sillä hänen ensimmäinen tasohyppelypelinsä on tähän mennessä paras PlayStationille tehty tasohyppely. Lainauksia on paljon, mutta mitään varastettua ei pelissä ole. Grafiikka on todella onnistunutta, melkeinpä samaa tasoa kuin Nintendolla.

Marion kaltaiseksi suuruudeksi Spyro tuskin yltää, mutta PlaySationin tasohyppelysankariksi numero 1 hän varmasti yltää.

Topi 89

Spyron grafiikka ei paljoakaan poikkea *Super Mario 64*:stä.

GRAFIIKKA	93	TUNTUMA	91	YHTEENSÄ
Puhdasta ja värikästä		Hyvä ohjaustuntuma sekä hauskoja lohikäärmeitä		Lajinsa paras PlayStation-peli
ÄÄNET	78	HAASTE	90	90
Voisivat olla paremmatkin		Seitsemän maailmaa ja paljon tekemistä		

LUONNE — **Räiskintä**
JULKAISIJA — **Psygnosis**
VALMISTAJA — **Psygnosis**
JAKELU — **C2000**
MYYNNISSÄ — **Marraskuu**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET —

Colony Wars: Vengeance

Psygnosis jatkaa valtavan science fiction -eepoksensa rakentelemista *Colony Wars: Vengeance* -pelillä. Loistavien tähtien keskellä kaukana tulevaisuudessa käydään räiskyvän värikästä sotaa, johon pelaaja on osallisena.

Hiukan alle vuosi sitten julkaistiin *Colony Wars*. Silloin vallinneissa olosuhteissa peli joutui hieman *G-Police*n varjoon eikä myynyt kovinkaan hyvin. Siinä mielessä Psygnosis teki rohkeasti panostaessaan *Colony Wars: Vengeance*n kaltaiseen jatko-osaan. Nähtävästi he todella uskovat tuotteeseensa.

Jatko-osia tarkastellaan usein kriittisesti – onko konsepti entisellään, onko peli parempi kuin edeltäjä ja onko muutoksia tosiaan tarpeeksi jatko-osaan? *Colony Wars: Vengeance*n kohdalla kaikkiin kolmeen voi vastata myöntävästi. Vaikka pelituottaja Mike Ellisin ryhmä työsti peliä suhteellisen vähän aikaa, he ovat kuin ihmeen kaupalla onnistuneet hiomaan pelin huippuunsa lähes joka kantilta.

Ensiksi huomio kiinnittyy rajapintaan, jota Psygnosis on muuttanut melkoisesti. Ennen kaikkea valikot ovat läpikotaisia ja helppoja ymmärtää. Varsinaisen pelin taulukoita on huolellisesti paranneltu, niin että vastustajien energiamäärän pystyy näkemään.

Tavaravalikoimasta kiinnostuneiden pelaajien täytyy myös tietää, että pelissä on joukko uusia aluksia. Ensiksi esitellään perusalus Hex, joka ei ole lainkaan niin huono kuin miltä kuulostaa. Kun tehtäviä saa suoritetuksi, saa palkinnoksi parannella joko panssaria, moottoria, jälkipolttokammiota tai ohjausta. Valinta on henkilökohtainen ja pelaaja saa itse päättää, mitä osaa aluksesta haluaa parantaa. Kaikkein näppärin alus on Voodoo, joka pys-

Avaruusalus lipuu pitkin avaruutta mustien aukkojen, asteroidien ja valtavien tähtiristeilijöiden lomassa, ja radiosta kuuluvien säröisten äänten ansiosta tunnelma on täydellinen.

Valtavista tähtiristeilijöistä on tullut entistä suurempia ja upeampia. Nyt ollaan tekemisissä aidon Babylon 5 -tunteen kanssa.

tyy halkaisemaan avaruusfregatteja kahtia. Tämä alus tulee mukaan myöhäisessä vaiheessa, mutta sillä on mahtava lentää.

Johdonmukaiset tehtävät ovat yhtä vaikuttavia kuin alukset. Tulokset kourassa voi sanoa, että tietyt tehtävät alkuperäisversiossa eivät olleet täysin perusteltuja ja joissakin tapauksissa ne olivat melkein mahdottomia selvittää. Mike Ellis on korjannut asian ja *Colony Wars: Vengeancessa* vaikeustaso nousee järkevän asteittaisesti.

Tehtävien väliin on sijoitettu jaksoja, jotka punovat pelin juonta kokoon erinomaisesti. Osittain juuri niiden ansiosta *Colony Wars: Vengeance* sopii science fiction -faneille kuin

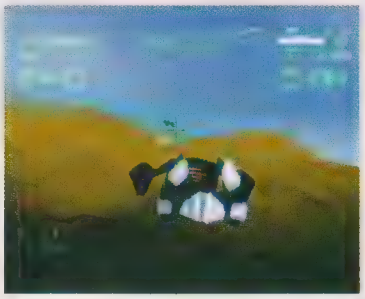
*Colony Wars: Vengeance*en on tehty paljon lisäyksiä, kuten esimerkiksi tämä hinausköysi.

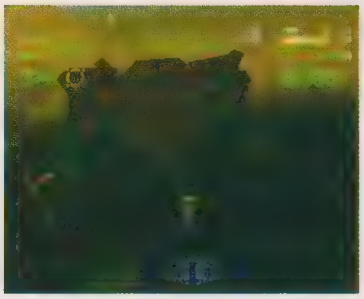
nakutettu.

*Colony Wars*issa yhdistyneet siirtovaltiot tarvitsivat apua, mutta tällä kertaa uudet tuulet puhaltavat ja pelaaja tekee töitä sillä valtavalle imperiumille, joka edellisessä pelissä murskattiin raa´asti. Tällä kertaa seikkailu ei ole suoraviivaista, vaan menestys pelissä perustuu siihen, kuinka hyvin tehtävät selvitetään, ja loppuratkaisuja on tarjolla parikin erilaista.

Colony Wars: Vengeance keskittyy edelleen tappelemiseen – kaikki uudistukset ovat pikemminkin täydentelyä. Taistelut ovat useimmiten rajuja ja ne käydään suhteellisen järjestelmällisesti. Ennen kuin vihollisalus voidaan tuhota, täytyy sen panssarit hajottaa tietyllä laserilla tai raketeilla. Kun panssarit ovat pois tieltä, voi siirtyä järeämpiin aseisiin. Vihollisen pitäminen tähtäimessä on jo temppu sinänsä, ja pärjätäkseen *Colony Wars: Vengeancessa* täytyy opetella taidokkaaksi aluksen ohjaamisessa sen sijaan, että vain hakkaisi raivokkaasti tulitusnäppäintä. Kokonaan uutena osuutena pelissä ovat maan kamaralla käytävät kamppailut. Silloin täytyy soveltaa hieman erilaisia ohjaustekniikoita, lähinnä painovoiman vuoksi ja koska alus on erilainen. Vaikka maaratoja putkahtelee esiin silloin tällöin, kaikkein jännittävintä on edelleen ajaa takaa jahtialuksia asteroidivyöhykkeellä tai hajottaa panssareita avaruusasemalla. Pelin ohjaaminen on niin viimeisteltyä, että kaikki luistaa kuin parhaassa rallipelissä ainakin.

Colony Wars: Vengeancessa on niin monta uutuutta, että se varmasti ilahduttaa ensimmäisestä pelistä pitäneitä. Toivottavasti peli kuitenkin löytää yleisöä myös niistä, joilta edellinen on mennyt sivu suun.





Vihollisia ei ole pelkästään avaruudessa. *Colony Wars*in jatko-osassa myös maankamaralla on paljon ammuttavaa.

ARVOKAS JATKO-OSA

Vain harvat pelit on kehitetty yhtä taiteellisesti kuin *Colony Wars: Vengeance*. Sekä tuotteen grafiikka, äänet että pelattavuus ovat huippuluokkaa. En väitä, että tuote olisi virheetön, mutta tasokkuutensa vuoksi se ansaitsee paikan todella suurten pelien joukossa. Koko tuote tuntuu kauttaaltaan huolellisesti tehdyltä ja oikeastaan kaipaan vain kaksinpelimahdollisuutta, sellaista kuin Blast Radiuksessa. Jos hyvin käy, kaksinpeli on mukana seuraavassa osassa. Jota jo odotan.

Martti 93

TUNNELMALLISTA

Tämä peli on tosiaan hyvin tehty sekä grafiikaltaan että äänien ja pelattavuuden kannalta. Mutta se ei ole syynä siihen, että *pidän Colony Wars: Vengeancesta*. Syy on se jokin, joka imaisee minut täysillä mukaan peliin. Kun avaruusalus liukuu ympäri avaruutta mustien aukkojen, asteroidien ja valtavien tähtiristeilijöiden lomassa, menen melkein pyöryksiin tyytyväisyydestä. Radiosta usein kuuluvat säröiset äänet tekevät tunnelmasta täydellisen, ja välistä tuntuu samalta kuin katsoessa erikoisen hyvää jaksoa Babylon 5:stä. *Colony Wars: Vengeance* tulee kuin siunauksena kaikille, jotka minun laillani pitävät vaikuttavasta science fictionista.

Mikko 92

GRAFIIKKA 95
Siistimpi ja näyttävämpi grafiikka kuin edeltäjässä.

TUNTUMA 93
Hyvin suunniteltuja taulukoita ja helposti ohjattavia aluksia.

ÄÄNET 94
Edistystä ei ole tapahtunut pelkästään visuaalisella puolella.

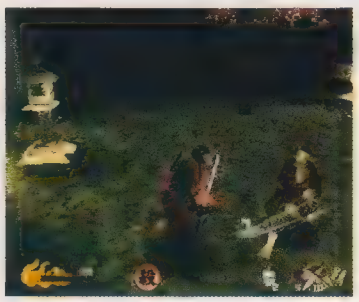
HAASTE 86
Helpompi kuin edellinen peli, mutta positiivisessa mielessä.

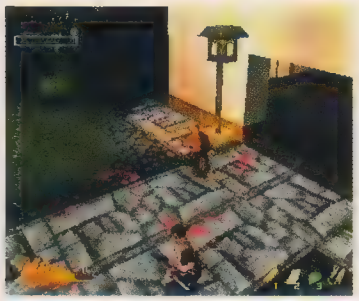
YHTEENSÄ
90-luvun digitaalista taidetta. Välttämättömyys science fiction -faneille.

92

LUONNE — **Seikkailu**
JULKAISIJA — **Activision**
VALMISTAJA — **Sony Music**
JAKELU — **Egmont**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET —

Tenchu





Vaikka veripalttuun onkin runsaasti mahdollisuuksia, *Tenchun* pääideana on välttää turhia yhteenottoja.

Ninja-seikkailujen trendikkyys on todettu jo moneen kertaan. *Tenchu*-pelikään ei poikkea kaavasta, vaan kunnioittaa ikivanhoja japanilaisia perinteitä.

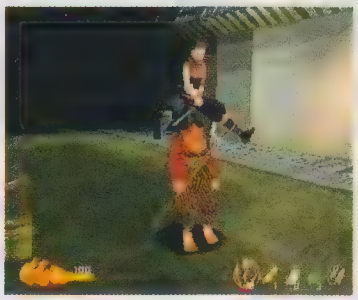
Pelaaja on Rikimaru-ninjana tai hänen naispuolisena vastineena, Ayamena, feodaaliherra Matsunochin Gohdan palveluksessa. Ajat ovat vaikeita, ja Gohda pelkää henkensä puolesta. Hänen mielestään hyökkäys on paras puolustus, joten hän lähettää luotettavimmat ninjansa suorittamaan joukon tehtäviä estääkseen vihollistensa katalat aikeet. Pelin perussävy tulee ilmi pitkässä introssa, ja juonta viedään eteenpäin lyhyillä videopätkillä sekä tehtävien aikana että niiden välissä. Videopätkät ovat tärkeä osa peliä. Niiden avulla luodaan tunnelmaa ja jätetään pelaajalle johtolankoja, sillä vaikka roisiin väkivaltaan ja veripalttuun onkin runsaasti mahdollisuuksia, pääpaino *Tenchussa* on annettu seikkailulle, toisin kuin esimerkiksi pelissä *Ninja: Shadow of Darkness*.

Sitä tuntee itsensä taitavaksi, mutta yksinäiseksi ninjaksi, kun hiipii eteenpäin eikä tiedä, minkä nurkan takana vihollinen luuraa.

Tehtäviä on kymmenen, ja niihin sisältyy kaikkea mahdollista salaisten viestien välittämisestä aina vastapuolen merkkihenkilöiden raivaamiseen keskellä vihollisen päämajaa. Pelaajalla on ammattitaitonsa lisäksi apunaan erilaisia aseita ja muita välineitä, kuten heittotähtiä, pommeja, myrkkysäiliöitä, miekkoja ja veitsiä. Apuvälineet valitaan varustevalikosta ennen kutakin tehtävää. Pelin pääpaino on siis seikkailulla, joten beat 'em up -tekniikkaa hyväksi käyttäen voi mätkiä ja silpoa hetken, mutta sitten onkin siirryttävä nopeasti hienovaraisempiin menetelmiin. Taistelutaitojen lisäksi ninjat hallitsevat sellaiset perustekniikat, kuten seinän viertä pitkin hiipimisen sekä äänettömän hiipimisen vihollisen selustaan ja tämän nopean vaientamisen kuristusnarulla. Ehkä tärkeintä on ninjojen taito kiivetä katolle ja ylittää kattoja entraushaan ja kiipeilyköyden avulla.

Vihollisia löytyy joka lähtöön. On tavallisia vartijoita, vihollisninjoja, samuraita, henkivartijoita, kung fu -mestareita ja vihaisia koiria. Niistä jokaisella on oma tapansa liikkua ja käyttäytyä, joten pelaajan on oltava jatkuvasti varuillaan. Pelissä kannattaakin edetä varovasti, ja turhia taisteluita voi välttää liikkumalla kattojen kautta. Vihollisia pitää listiä kerralla mahdollisimman paljon, esimerkiksi heittotähtien

Ninjana oleminen ei ole mikään leikin asia.
Activision on onnistunut luomaan oikean tunnelman.



"Ninjat hiipivät yössä,
ne ovat valppaina työssä..."

ja kuristusnarujen avulla. Se on raukkamaista mutta tehokasta.

Tenchun jälki ei kuitenkaan oikein tyydytä, eikä pelihahmojen välillä kömpelö liikehdintä edesauta eläytymistä keskiaikaisen ninjan rooliin.

TÄYNNÄ TUNNELMAA

Tenchun tekijät ovat nähneet paljon vaivaa saadakseen peliin oikean tunnelman. Sitä tuntee itsensä taitavaksi, mutta kovin yksinäiseksi ninjaksi, kun hiipii eteenpäin pimeillä kujilla. Vihollinen saattaa luurata missä tahansa, eikä koskaan tiedä, mitä ikävyyksiä seuraavaksi tulee tielle. Jokaisen tehtävän esivalmistelut ja itse tehtävän suorittaminen vaativat paljon nokkeluutta ja kärsivällisyyttä. Tehtäviä on melko vähän, mutta ne ovat kaikkea muuta kuin helppoja. Ongelmia tuottaa tekniikan tai PlayStation-kapasiteetin riittämättömyys, kun samaan aikaan pitäisi pyörittää suurta määrää erikoisesti käyttäytyviä vihollisia, pitää järjestyksessä monimutkaista 3D-maailmaa ja tarjota vielä siistiä grafiikkaa sekä sujuvaa hallintaa. Irrallista polygonitauhkaa on aivan liikaa, ja se myös välkkyy huolestuttavan paljon.

Kontrolli on epätarkka ja hidas, minkä vuoksi taistelut eivät ole niin nautinnollisia kuin ne voisivat olla. Vartijan pudottaminen parilla heittotähdellä välimatkan päästä onnistuu mainiosti, mutta puolustautuminen paria suurta samuraita ja yhtä aikaa hyökkäävää vihaista koiralaumaa vastaan onkin jo temppu sinänsä.

No, vaikka *Tenchu* ei täytäkään kaikkia odotuksia, se on silti kelpo ninja-seikkailu. Siinä on ainakin yhtä paljon tunnelmaa kuin *Bushido Bladessa*, ja se on paljon parempi kuin *Ninja: Shadow of Darkness*.

Joonas 78

OIKEILLA JÄLJILLÄ

Coren *Ninja* ei ollut oikea ninja-seikkailu, mutta *Tenchun* tekijä, Sony Music, on selvästi oikeilla jäljillä. Pelissä on piirteitä, jotka tuovat mieleen Segan *Shinobin* ja Tecmosin *Ninja Gaidenin*, ja ensin luulinkin, että *Tenchu* on näin 90-luvun lopulla kyhätty vastineeksi näille klassikkosarjoille. *Tenchussa* on kuitenkin huonot puolensa. Tekniikka pettää pahasti, grafiikka ei näytä valmiilta ja samat viholliset ilmestyvät kuvioihin vähän liian usein.

Sonylla on selvästi ollut kunnianhimoiset tavoitteet luoda hyvä ninja-peli. Sääli, että ne eivät ole aivan toteutuneet.

Topi 79

GRAFIIKKA 80
Ympäristöt ja hahmot tuntuvat oikeilta, mutta grafiikan päivitys ontuu.

TUNTUMA 76
Kontrolli on vähän kömpelö, mutta siedettävä.

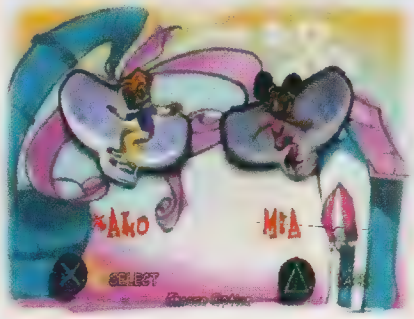
ÄÄNET 86
Musiikin avulla luodaan sopiva tunnelma.

HAASTE 79
Lyhyt mutta vaikea ja jännittävä.

YHTEENSÄ
Kaukana täydellisestä, mutta joka tapauksessa hyvä ninja-seikkailu.

80

LUONNE — **Tasoloikka**
JULKAISIJA — **Psygnosis**
VALMISTAJA — **Psygnosis**
JAKELU — **Bonnier**
MYYNNISSÄ — **Marraskuu**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Salasana**
MUUT KONEET —



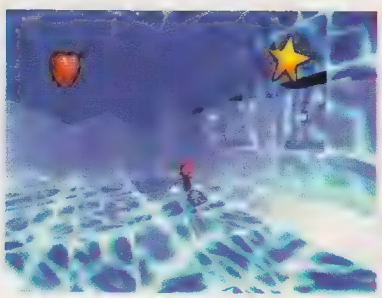
Psybadek

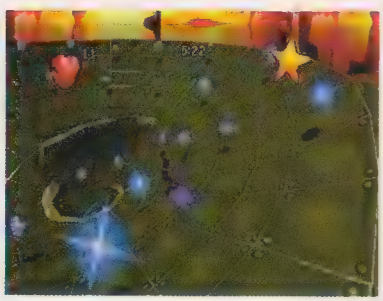
Huhun mukaan *Psybadekin* pitäisi olla kaikkien aikojen uraauurtavin ja tyylikkäin PlayStation-peli. Kohua lisää se, että peli on saman miehen käsialaa kuin *Wipeout*. Mutta onko peli kaiken tämän suitsutuksen arvoinen?

Psygnosiksen *Psybadek* on tasoloikan, skeittailupelin ja rallipelin sekoitus. Näin väittävät ainakin pelin valmistajat, ja tavallaan he ovat oikeassa.

Psybadekin sankarit, Xako ja Mia, liikkuvat hoverdekkien avulla, jotka ovat eräänlaisia leijuvia skeittilautoja. Pelaajan on opittava käyttämään näitä ajoneuvoja, sillä niitä tarvitaan monenlaisten tehtävien suorittamiseen. Tehtäviin kuuluu mm. osuus, jota voisi verrata tasoloikkaan tai ralliin. Eri lajityyppien sekoitus tekee pelistä erilaisen, mutta siitä jää sellainen maku, ettei Psygnosis ole vienyt hommaa loppuun asti. Kunnon vauhtiin ei päästä koskaan, ja tasoloikkakin on turhan simppeliä.

Monien muiden Psygnosiksen pelien tavoin tässäkin on panostettu eniten grafiikkaan. *Psybadekissa* on aivan oma tyylinsä, joka sijoittuu jonnekin mangan ja vanhojen amerikkalaisten piirrosfilmien välimaastoon, tosin psykedeelisemmässä hengessä. Kaikki tuntuu jotenkin venyvän kumimaiselta – kun hahmot putoavat maahan hypyn jälkeen, ne venyttelevät itseään piirrosfilmien tavoin, ja pelin maisemat hytkyvät koko ajan sordinoidun ja funkahtavan hip hopin sekä jungle-beatin tahtiin. Räikeissä maisemissa vilisee söpöjä yksityiskohtia, kuten tähtiä ja sateenkaaren värisiä epämääräisiä esineitä. Vihollliset ovat mielipuolinen sekoitus sarjakuvahahmoja ja eläimiä. Välillä tuntuu siltä kuin Psygnosis olisi haukannut liian suuren palan yrittäessään tehdä vuosisadan pelin, sillä yliampuvan grafiikan vuoksi *Psybadek* on melkoinen rasitus silmille.

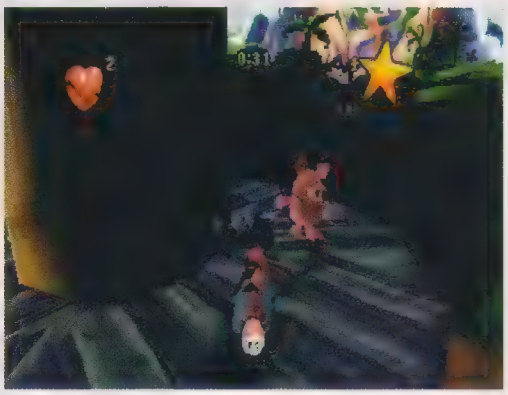




Pelissä on kaiken kaikkiaan 38 tasoa, jotka on liitetty yhteen energiakenttien avulla. Niiden kautta sankarit pääsevät siirtymään paikasta toiseen. Tasot on sijoitettu neljään erilaiseen maailmaan, joissa kussakin on ilkeä bossi vartijana. Päästäkseen bossin luo Xakon tai Mian on selvitettävä kaikki tasot yhdessä maailmassa, mikä tapahtuu tietyn järjestyksen mukaan. Taitava hoverdekkisuhari löytää bonustasoja, joissa tapahtuu kaikkein kummallisimpia asioita.

Tasoja on monenlaisia. Yleensä niissä pitää liikkua mahdollisimman nopeasti halfpipea muistuttavissa ränneissä, mutta toisinaan pelaaja joutuu ampumaan vihollisia, väistämään esteitä tai hyppimään tasojen välillä. Kaikki liikkuminen tapahtuu leijuvilla laudoilla, joten pelaajan on opittava hallitsemaan niitä menestyäkseen pelissä. Xako ja Mia osaavat tehdä erilaisia temppuja laudoillaan. Mitä pitemmälle he etenevät pelissä, sitä enemmän temppuja he oppivat, ja loppua kohden repertuaariin sisältyy myös koko joukko räjähtäviä trikkejä, joiden turvin he pääsevät vihollisen kimppuun.

Horjuvilla leijulaudoilla liikkuminen tuntuu siltä kuin suhaisi lumilaudalla, jonka reunat on huonosti hiottu, tai kuin kulkisi skeittilaudalla, jossa pyörien paikalla on öljytyt superpallot. Kun hoverdekki leijuu hitaasti eteenpäin, se joutuu helposti sivuluisuun tai alkaa venkoilla jokseenkin ärsyttävällä tavalla. Eli peli ei kulje aina niin sujuvasti kuin se voisi, jos Psygnosis olisi panostanut vähän enemmän pelikontrol-



Tällaisesa mäessä pääsisi jo aika haipakkaa, elleivät Psybadekin laudat olisi niin hillittömän hitaita.

Välillä tuntuu siltä kuin Psygnosis olisi haukannut liian suuren palan yrittäessään tehdä vuosisadan pelin.

liin. Nyt liikkuminen on enemmän tuurista kuin taidosta kiinni.

Psybadekia on vaikea verrata muihin peleihin. Välillä siitä tulee mieleen *Crash Bandicoot*, ja välillä se taas muistuttaa lumilautapeliä. Monimuotoisuuden vuoksi peliin ei kyllästy kovin äkkiä, vaikka pelikokemus ei olekaan niin järisyttävä kuin Psygnosis on antanut ymmärtää. *Psybadek* on mukava ja viihdyttävä peli, joka tarjoaa jotain uutta. Mutta siihen se sitten jääkin.

takana itse Nick Burcombe, *Wipeoutin* tekijä, mikä kuulosti lupaavalta.

Psybadek ei kuitenkaan ole niin tiukka peli kuin olin odottanut. Se on hienoa, että Psygnosis on yrittänyt tehdä jotain uutta, mutta monimuotoisuudesta ja eri pelityyppien sekoituksesta huolimatta *Psybadek* on vain siisti peli hienossa pakkauksessa. Grafiikka on hyvin tehtyä ja mielikuvituksellista, tasoja on paljon ja musiikki luo sopivan tunnelman. Mutta silti huomaan haukottelevani muutaman pelitunnin jälkeen.

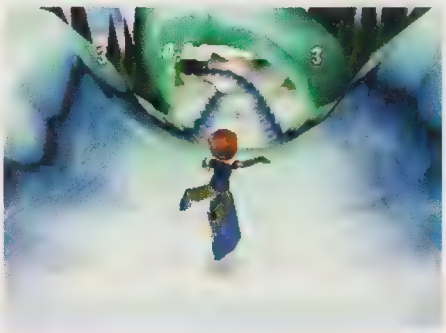
Psygnosiksen markkinointi olisi voinut olla vähän vaisumpaa, sillä luulen että monet tulevat pettymään.

Mikko 83

minen on todellisuudessakin vaikeaa. Ymmärrän että pelin hallitsemiseen menee aikaa, mutta ei kai ole tarkoitus, että pelaaja kypsyy koko peliin ennen kuin oppii sen kontrollin.

Nick Burcombe jätti *Psybadek*-projektin kesken kaiken, mikä ehkä selittää pelin puutteet. Peli-idea sinänsä on varsin hyvä. Jos Burcombe olisi tehnyt työnsä loppuun, *Psybadekista* olisi ehkä tullut yhtä nerokas kuin *Wipeoutista*. Mutta valitettavasti Burcomben seuraaja pilasi hyvän konseptin. Hän teki pelistä näyttävän, mutta melko keskinkertaisen.

Topi 80



JASSOO

Jotkut pelit ovat kohunsa arvoisia, toiset taas eivät. *Psybadek* kuuluu valitettavasti jälkimmäiseen ryhmään. Psygnosis ehti vuoden verran kerskua, miten ihmeellinen ja uraauurtava sen uudesta pelistä tulee, ja lopulta aloin itsekin uskoa siihen. Olihan pelin

HUTILOITU

Psygnosis hallitsee TV-pelien suunnittelun, mutta sen olisi myös opittava ohjelmoimaan niitä. Pidän *Psybadekin* maisemista, musiikista ja hahmoista, mutta peli kompastuu kehnoon kontrolliin. Se ei ole mikään puolustus, että leijuvan skeittilaudan ohjaa-

GRAFIIKKA 85	TUNTUMA 79	YHTEENSÄ
Kaikki pyörii nopeasti ja juohevasti, mutta välillä jälki muuttuu liian psykedeeliseksi ja sekavaksi.	Kontrolli on niin huono, ettei peliin synny kunnon imua.	Viihdyttävä, mutta ei mullistava.
ÄÄNET 90	**HAASTE 84**	**82**
Psygnosis on onnistunut luomaan pelille viihdyttävän soundtrackin, kiitos mm. David Holmesin ja Bentley Rhytm Acen.	Jos pää kestää sekavan tyylin, niin 38 tasoa riittävät ikuisuuden.	

LUONNE ——— **Seikkailu**
JULKAISIJA ——— **Sega**
VALMISTAJA ——— **Sega**
MYYNNISSÄ ——— **Nyt**
PELAAJIA ——— **1**

Sega on selvästi lainannut useita ideoita Capcomilta, mutta *Deep Fear* ei silti tarjoa sellaista jännitystä kuin *Resident Evil*.

Deep Fear

Capcomin *Resident Evil* -menestyksen jälkeen on markkinoille virrannut sitä muistuttavia klooneja oikealta ja vasemmalta. Jotkut hyviäkin, mutta useimmat suorastaan surkeita. Segan viimeinen peli Saturnille on oikeastaan mainio seikkailu oikeassa RE-hengessä.

*Deep Fear*issa ei sentään ole kyse zombien jahtaamisesta vanhassa kummituskartanossa. Jännitys – peli on oikeasti täynnä jännitystä – juontuu ympäristöstä, joka on armeijan salainen vedenalainen tukikohta – joka vilisee erilaisten biologisten asekokeilujen 'tuotteita'. Tällä kertaa zombit on siis korvattu geenimanipuloiduilla ihmisillä, joihin on lisätty ripaus hyönteisten perimäainesta. John Mayor on ERS (Emergency Rescue Service) -yksikön sotilaskouluttaja, joka saa tehtäväkseen tutkia asiaa.

Pelin asetelma ja ympäristö muistuttaa

kieltämättä Resident Evilin vastaavaa. Vedenalaisessa tukikohdassa on jotain mennyt pahasti pieleen ja nyt mutatoidutaan hyönteisiksi joka puolella. Matkan varrella John Mayor tapaa monenlaisia hahmoja, joista saattaa olla myös apua ongelmatilanteissa. Parhaana tukena on biologi Gena Wiseberg, joka yrittää selvittää näiden selittämättömien mutaatioiden alkuperää.

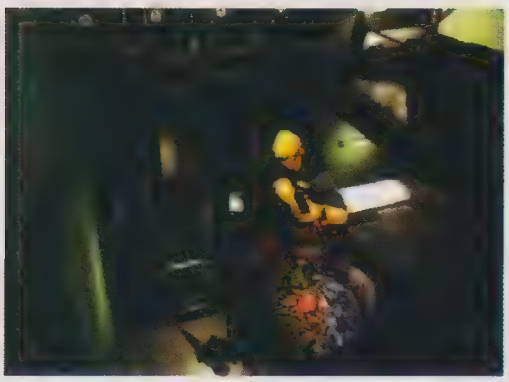
John löytää myös koko joukon esineitä, joita pystyy hyödyntämään matkalla läpi vedenalaisen labyrintin. Pelissä on tietysti myös joukko mielenkiintoisia aseita, joiden lataaminen onnistuu taas asehuoneessa parhaiten. On ihan mukavaa palata muutama huone taaksepäin ja täydentää asevarastojaan – samalla tämä ominaisuus tekee pelistä helpomman. Asetelma ei ole ainoa RE:iin viittaava seikka. Grafiikat ovat useimmiten kuin suoraan Capcomin tekemästä ykkösosasta. Ainakaan yhdessä kohdassa grafiikka ei toimi niin kuin pitäisi, viholliset vaikuttavat turhan ronskisti piirretyiltä. Sääli, sillä kaikki muu pelissä vaikuttaakin hyvin piirretyltä. Ei koko peliä silti voi tuomita huonolta näyttävien vihollisten vuoksi.

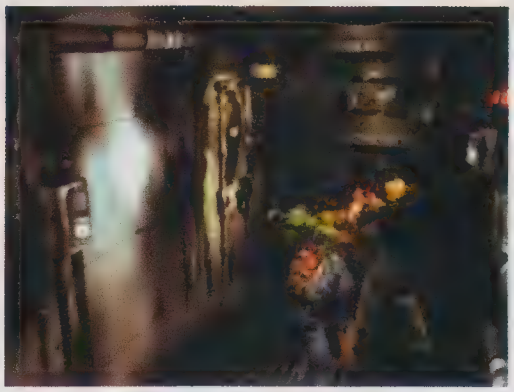
Selkeämmin havaittava juttu taas on musiikin puuttuminen lähes koko pelissä. Huoneissa on vain vähän ääniä, muutamia irrallisia ääniefektejä lukuun ottamatta. Tämä toimii kuitenkin paremmin ja vahvistaa muutenkin painostavaa tunnelmaa - hissimusiikki ei oikein vakuuttaisi tällaisessa ympäristössä. Ääniefektit ovat ihan kohtalaisia, tosin valittamistakin löytyy – kunnon KABOOM voisi toimia aseen laukeamisen äänenä paremmin kuin "paf".

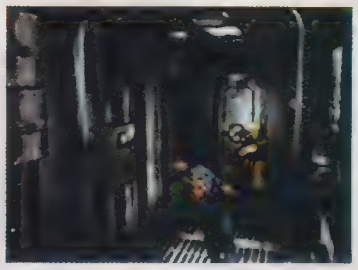
Deep Fearin avulla Sega näyttää jälleen kerran, kuinka hyvin Saturn pelittää.

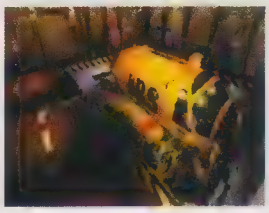
Deep Fear peli sopii hyvin viimeiseksi Saturnille tarkoitetuksi peliksi – konsolille uskollisina pysyneet saavat jälleen kerran vahvistuksen sille, että tekivät aikoinaan järkevän valinnan. Nyt ei voi toivoa muuta, kuin että peli saa jatko-osan Dreamcastille.

John









Esirenderoidut osuudet ovat komeata katseltavaa.

ONNISTUNUT KLOONAUS

Niille tiedoksi, jotka eivät tätä vielä ole kuulleet: *Resident Evil* on parasta, mitä koko konsolipelien maailmalle on tapahtunut. Samoja jalanjälkiä pitkin on tullut useampiakin yrittäjiä, kaiken muotoisia. Monenlaisia klooneja on tullut myös pelattua ihan tosissaan, eikä kaikista riitä iloista kerrottavaa. *Deep Fear* yllätti minut tätä taustaa vasten täydellisesti – Saturnille on ilmestynyt tähänastisista paras RE-kopio.

Kun sain tietää arvostelevani viimeisen Saturnille julkaistavan pelin, tulin suoraan sanottuna hieman haikea olo. Muistan vielä sen ajan, kun vanha NES laskettiin haudan lepoon ja sain pelata sen viimeistä peliä, *Aladdinia*. Se peli olikin pahimmanlaatuista kökköä, mitä maa voi päällään kantaa. Saturnin kohdalla voin kuitenkin kehua, että lippu on hautajaistunnelmista huolimatta korkealla. Hyvä lopetus pitkälle ja viihdyttävälle uralle pelikonsolina.

John 86

ARVOKAS LOPETUS

Deep Fear on hyvä osoitus Saturnin hyvistä ominaisuuksista. Ideoita on lainattu Resident Evilistä ja muualtakin, mutta kaikesta huolimatta pelissä on tarpeeksi omaakin nostamaan sen tavallista korkeammalle. Eniten pelissä häiritsee se, ettei se jännittävyydessään yllä lähellekään RE:in tasoa.

Grafiikoissakin olisi ollut parantamisen varaa, eikä keskustelunkaan taso päätä huimaa. Saturn-faneille kuitenkin joka tapauksessa aiheellinen hankinta, hyvin tehty ja viihdyttävä seikkailupeli.

Topi 81

GRAFIIKKA 86	TUNTUMA 85	YHTEENSÄ
Resident Evil-tunnelmaa tönkömmillä vihollisilla	Kuin RE:ssä, ainakin melkein	Ilman muuta paras Resident Evil -jäljitelmä
ÄÄNET 82	HAASTE 84	**83**
Ääniefektit hyviä	Mestariksi pääsee vain kovalla harjoittelulla	

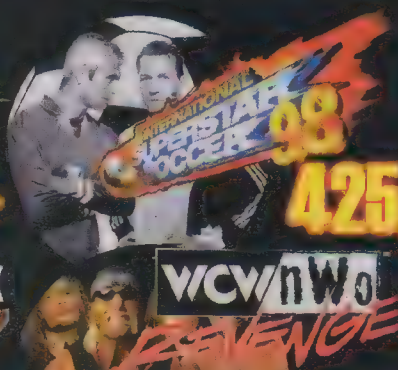
+ SUPER MARIO 64 = 885,-

+ F-1 WORLD GRAND PRIX = 1250,-

445,-

VK.50 485,-

475,-

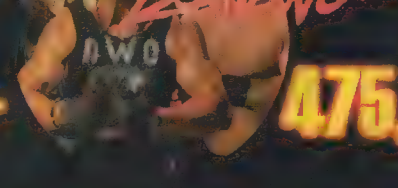


425,-

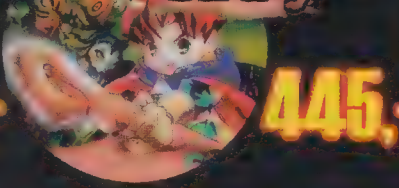
425,-

445,-

425,-



475,-



445,-

445,-

PELIEN ERIKOISLIIKE VPD OY

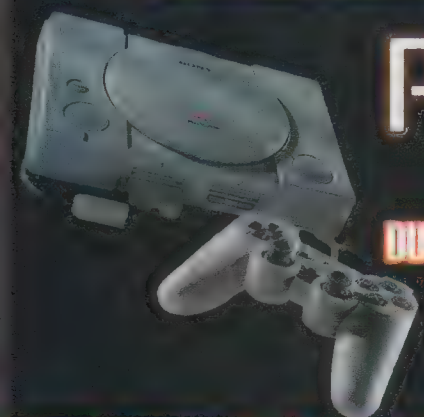
VISA

KIELOTIE 13 (LUMMEKUJA) TIKKURILA www.dlc.fi/~vpd

AUK 10-18 LA(3U) 10-15

PALVELEMME MYÖS POSTITSE -TILAA LISTA! PELITILAUKSET 1.-11.12. POSTIKULUITTA ETU: 30,-

ILMOITUKSEN HINNAT VOIMASSA JOULUKUUN ALUSSA -98. TARKISTAMME HINNAT PÄIVITTÄIN. SOITA JA KYSY!



PlayStation

DUALSHOCK-OHJAIMELLA 825,-

PERUS-OHJAIMELLA 750,-

335,-

335,-

325,-

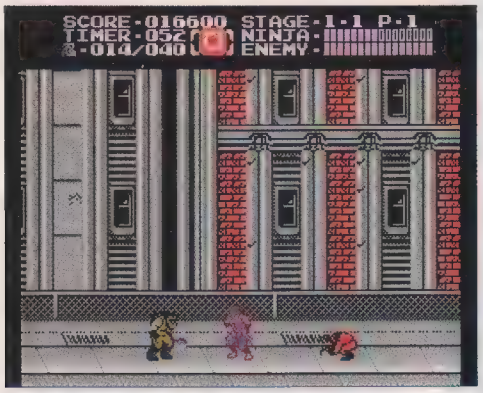
335,-

335,-

335,-

335,-

335,-



Jo kauan ennen kuin Core valtasi ninjagenren, Tecmo julkaisi sarjan toimintapelejä, joissa oli aito ninjateema. Seikkailut kulminoituivat *Ninja Gaiden II*:ssa.

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

TECMO • NES • 1990

Japanin vanhoihin perinteisiin perustuvia taistelupelejä on tehty valtavasti. Harvat hahmot ovat tulleet yhtä suosituiksi kuin jatkuvasti mystiset ninjat, jotka aina liikkuvat huomaamatta miekkoineen ja heittotähtineen. Tecmon *Ninja Gaiden* -sarja sisältää todella puhdasverisiä ninjaseikkailuja, ja paras niistä on *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*.

Tehdäkseen seikkailustaan merkityksellisen, Tecmo pani parastaan saadakseen siihen hyvän tarinan. *Ninja Gaiden II* jatkoi ninja Ryu Hayabusan tarinaa hänen taistelustansa pahiksia vastaan. Pahuuden mestari Ashtar ilmoitti pelin vangitsevassa introssa aikovansa vallata maailman. Musiikki luo synkän ja uhkaavan tunnelman, joka vallitsee läpi koko pelin, ja viimeinen ääni mitä kuullaan ennen *Ninja Gaiden II*:n päättymistä, on Ashtarin kylmä nauru.

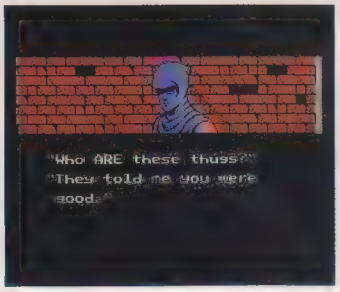
Ninja Gaiden II saattaa vaikuttaa yleisesti ottaen yksinkertaiselta, mutta siinä on ohjaussysteemi, joka tekee pelaajan tehtävästä melko tuoreen tuntuisen. Hyppimällä muurilta muurille, kiipeämällä kivelle ja hiipimällä ympäriinsä kyyryssä Ryu Hayabusa liikkuu läpi monimutkaisten ympäristöjen monilla eri tavoilla. Pahikset, jotka hyökkäävät häntä vastaan, eivät ole mitään leikkitasoa, ja he tulevat usein esiin joukkoina, joiden voittaminen vaatii suurta tarkkuutta.

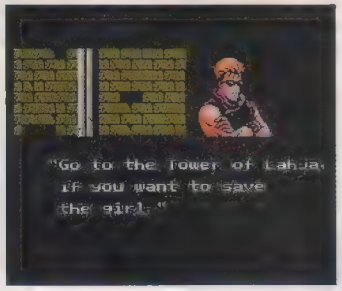
Ryun näkyvin ase on hänen miekkansa, mutta muureilla ja kivillä kiipeillessään hän käyttää monia muitakin aseita, joita voi poimia mukaansa teiden varsilta. Tietysti hänellä on myös heittotähtiä ja varsinkin yhdessä miekan kanssa niistä saa tehokkaita yhdistelmiä. Kun kerran oppii hallitsemaan *Ninja Gaiden II*:n ohjausta, ei ikinä unohda sitä mahtavaa tunnetta, kun pystyy navigoimaan vihollisjoukkioiden välitse vailla yhtään haavaa.

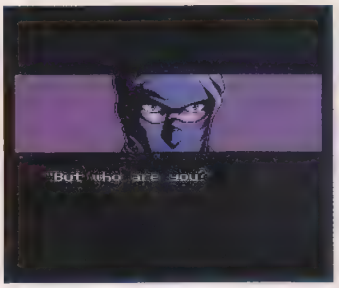
Pelin bossit eivät ole kovin suuria, mutta silti varsin vaikeita hoidella. Jo ensimmäisestä bossista, Dandosta, lähtien Ryun pitää käyttää kaikkia taitojaan ja hyökkäyksiään selvitäkseen. Jokaisella bossilla on oma strategiansa, ja vain se pelaaja pärjää, jolla on kylmät hermot ja tarkka ajoitusvaisto.

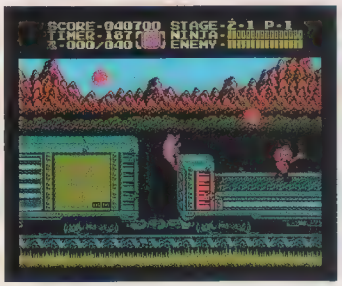
Kun *Ninja Gaiden* julkaistiin ensi kertaa Japanissa, sen nimenä oli *Ninja Ryukenden*, josta englanniksi tuli *Ninja Dragon Sword Legend*. Sen jälkeen on erilaisia versioita julkaistu kaikissa mahdollisissa formaateissa, kuten Game Boylla, Lynxillä, PC Enginellä ja kolikkopelinä. Skandinaviassa Tecmo yritti julkaista originaalipelin nimellä *Shadow Warrior*, mutta teki epäonnekseen julkistuksen samana päivänä kuin *Super Mario Bros. 3* julkaistiin eikä sen takia saanut pelilleen minkäänlaista huomiota.

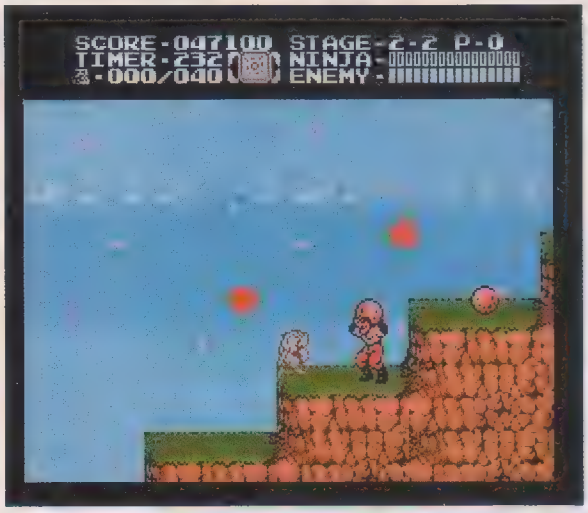
Hienon pelituntumansa ja pitkän juonensa ansiosta sarja on joka tapauksessa muodostunut todelliseksi tv-pelimaailman klassikoksi, ja monet palaavat *Ninja Gaiden II*:n pariin vielä tänäkin päivänä leveä hymy huulillaan.

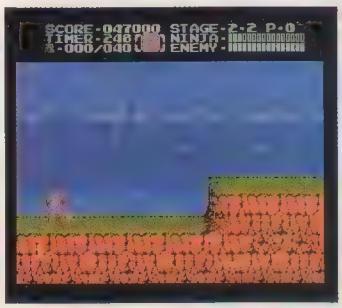




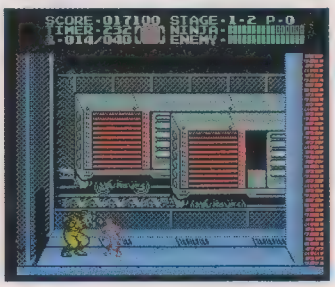




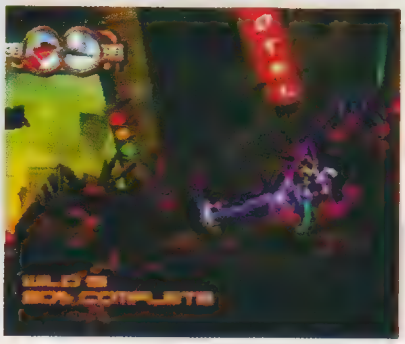




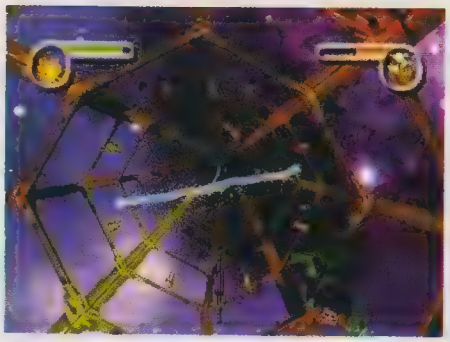
Nykyään *Ninja Gaiden II*:n grafiikka ei näytä kovin ihmeelliseltä, mutta pelin julkaisuaikoina oli toisin. Ja nimike tulee aina säilyttämään kiistämättömän viehätyksensä.



LUONNE — **Tasohyppely**
JULKAISIJA — **Interplay**
VALMISTAJA — **Shiny**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
MUUT KONEET —



Wild 9



Silloin tällöin tasohyppelygenreenkin satsataan kunnolla. Viimeksi on julkaistu *Wild 9*, peli joka kirjoitettiin muistiin jo etukäteen ja joka yrittää tehdä vanhanaikaiselle pelityypille kunnollisen nuorennusleikkauksen.

Tapahtumat sijoittuvat suuren sodan jälkimaininkeihin, joissa *Wild 9* -ryhmä taistelee pahuutta vastaan. Näyttämönä on futuristinen maisema, joka muistuttaa sekä Bladerunneria, Mad Maxia että Judge Dreddiä, ja grafiikka tuo luontevasti mieleen sarjakuvalehdet. Yksityiskohtia on paljon sekä taustassa että henkilöhahmoissa, mikä on hyvä mutta myös huono homma. Tietysti on hienoa katsella pikkutarkkoja näkymiä, mutta toisinaan yksityiskohdissa on liioiteltu niin, että ne alkavat tuntua sekavilta ja tuhruisilta. Ei ole mitenkään kummallista, että joka kerta pelattuaan ihmettelee, miltä sankari näyttikään. Sitä ei yksinkertaisesti muista, koska pelissä on niin paljon pieniä yksityiskohtia mieleen painettavana.

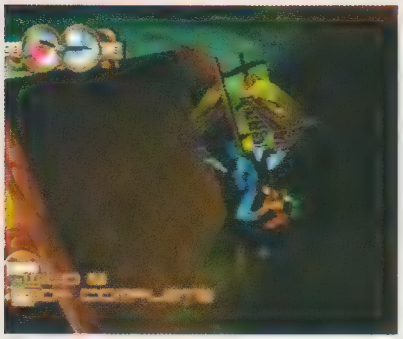
Peli etenee suoraviivaisesti mutta vaikka siinä kuljetaankin pääasiassa vasemmalta oikealle, fiksusti sijoitetut kamerat tuovat peliin hyvältä näyttävää kolmiulotteista syvyyttä.

Tämän yksityiskohtaisen ja puuromaisen grafiikan taustalle on laitettu raskas soundtrack. Musiikki koostuu raskaista äänimatoista, joita on maustettu joukolla äänitehosteita ja pelin päähenkilön, Wex Majorin, satunnaisilla hölmöhköillä kommenteilla.

Wild 9 on pohjimmiltaan perinteinen tasohyppelypeli, vaikka ei aina siltä näytäkään. Se etenee suoraviivaisesti ja siinä liikutaan oikeastaan vain vasemmalta oikealle, mutta fiksusti sijoitetut kamerat tuovat peliin hyvännäköistä kolmiulotteista syvyyttä. Sitä paitsi matka kulkee mutkikkaiden kenttien läpi, mikä myös antaa vaikutelman useammasta kuin kahdesta ulottuvuudesta. Jo kolmannessa kentässä pelilaji tosin muuttuu kokonaan, kun Wex Major syöksyy rakettijahtiin asteroidivyöhykkeelle. Siellä on tarkoitus väistellä syöksyviä galaktisia kivilohkareita samaan aikaan, kun ampuu alas vihollisaluksia.

Peli alkaa siis melko yksinkertaisesti, mutta jatkossa on paljon vaikeampaa selviytyä ehjin nahoin. Eivätkä aikaisempien ratojen lainalaisuudet välttämättä päde myöhemmässä vaiheessa. Pelaajan täytyy siis kokeilla eri tapoja selvittää tielle tulevat esteet. Plussaa on Wex Majorin mukana koko ajan kulkeva galaktinen ystävä B'Agnus, joka antaa vinkkejä ja neuvoja vaikeiden esteiden voittamisessa. B'Angus on itse menossa karkuun arkkiviholliستaan Black Sheepiä.

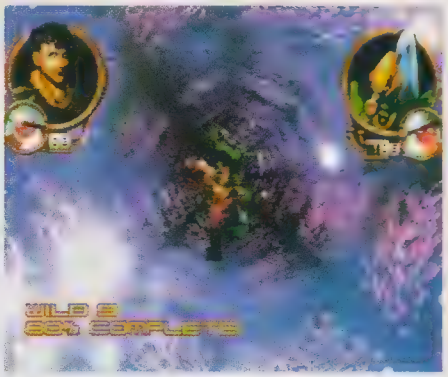
Jotta selviytyisi pelissä menestyksekkäästi, täytyy oppia Wexin hahmossa käyttämään Ri-



Wild 9 on ytimeltään perinteinen tasoloikka, mutta osa kentistä on toteutettu suhteellisen omaperäisesti.

giä. Rig on voimasäteen muodostama ase ja apuväline. Sen avulla Wex kykenee ottamaan kiinni ja nostamaan vihollisiaan paiskatakseen heidät sitten muusiksi maahan. Rigin avulla Wex pystyy myös nostamaan eri esineitä, ja sitä voi käyttää avukseen kiipeämisessä.

On siis helppo ymmärtää, että Rigin taitava hallinta tuo nopeasti tulosta pelissä. Täytyy tähdentää, ettei vihollista tarvitse muussata siltä seisomalta, vaan hänet voi myös kantaa Rigin avulla toisaalle tuhottavaksi. Tietyissä kohdissa näin täytyy tehdä, jotta eteneminen olisi mahdollista. Kaikkia vihollisia ei myöskään voi Rigin avulla murskata.



HYVÄ, MUTTA PERSOONATON

Olin kuullut paljon puhetta *Wild 9*:stä ennen kuin olin saanut nähdä siitä vilaustakaan. Eivätkä puheet hyvästä pelistä olleet perättömiä. Mutta peli tuskin pääsee historiaan klassikkona, sillä siitä puuttuu erinäisiä tärkeitä ainesosia.

Ensimmäisenä ja suurimpana puutteena on se, että *Wild 9* on edelleen pelkkä tasohyppelypeli. Onhan siihen laitettu vähän 3D-ympäristöjä, joissa Wex Major voi ravata ympäriinsä, mutta kyseessä on kuitenkin äärimmäisen perinteinen tasohyppelypeli.

Toisekseen minusta Wex Major kaikesta kovuudestaan huolimatta ei ole mieleenpainuva sankari. Pitkänkapea kaveri, joka juoksee ja huitoo voimasäteellä ja huutaa lauseita silloin tällöin. Peli tarvitsee joko liioitellun karismaattisen hahmon tai ennenkuulumattoman jännittävän juonen, jotta se muistettaisiin. Mistä pääsemmekin viimeiseen näkökohtaani. Pelin juoni on suhteellisen hyvä, mutta siitä olisi tullut parempi, jos tarina olisi saatu ujutettua puolihuomaamattomasti mukaan peliin eikä sitä olisi tarvinnut erikseen lukea käyttöohjeista.

John 81

ODOTTAMATTOMAN KESKINKERTAISTA

David Perryllä on taipumus yrittää saada peleihinsä suurenmoisuuden tuntua. Tottahan hän on yksi läntisen maailman tunnetuimmista pelituottajista, ja näyttäähän *RC Stunt Copter*ista tulevan yksi talven kiinnostavimmista PlayStation-peleistä, mutta Perryn ideat eivät valitettavasti ole yhtä nerokkaita.

Wild 9 on ollut tuotannossa monta vuotta ja kun Shiny keksi konseptin, se varmasti olikin suhteellisen omaperäinen, mutta nykyään peli ei tunnu sen uudemmalta kuin Pandemoniumkaan. Sitä paitsi en ymmärrä, miksi Wex Major on juuri sen näköinen. Earthworm Jim on ollut minulle hankala hahmo, mutta hänellä on ainakin oma tyylinsä. Wex Major on juuri niin persoonaton kuin tasohyppelysankari voi olla.

Tietysti *Wild 9*:llä on hyvätkin puolensa ja onhan se hyvin tehty peli, jossa on paljon hauskoja osuuksia. Mutta olin tosiaan odottanut jotain enemmän.

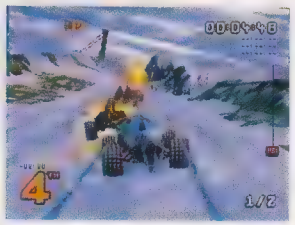
Topi 79

GRAFIIKKA 79	TUNTUMA 83	YHTEENSÄ
Kohtalaista futuristista sarjakuvatyyliä.	Kun hallitsee Rigin, hallitsee pelin.	Kohtalainen tasohyppelypeli, ei sen kummempaa.
ÄÄNET 78	**HAASTE 80**	**80**
Raskaita äänimattoja ja joukko puoliksi huvittavia selostuksia.	Helppoa alussa, mutta vaikeutuu nopeasti.	

LUONNE — **Kilpa-ajo**
JULKAISIJA — **Ubi Soft**
VALMISTAJA — **Vivid Image**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1 – 4**
MUUT KONSOLIT — **PlayStation**

Jokin aika sitten arvostelimme hauskan PlayStation-version S.C.A.R.S.-pelistä. Epäonneksi Vivid Image ei ole onnistunut aivan yhtä hyvin Nintendo 64-version kanssa.

S.C.A.R.S.



Puoli tuntia S.C.A.R.S.ia saa kokeneemmankin pelaajan pahoinvoivaksi. Pelin radat saavat menopelin heittelehtimään kuin kumilla ja erilaiset värit syöksyvät päin näköä. Grafiikka on yleisesti ottaen hieman liian liikkuvaa, eikä musiikkikaan tee oikein pelille oikeutta. S.C.A.R.S. kärsii siis jo niin tavallisesta konversiopelin syndroomasta.

Sisällöllisesti peli on pilkulleen sama kuin PlayStationillekin. Pelissä on kolme turnausta, joissa kussakin neljä kierrosta. Autoissa on samat eläinaiheiset kuviot kuin PlayStation-versiossakin. Merkittävänä erona mainittakoon nopeus – peli on häiritsevän hidas, kun sitä vertaa PlayStation-versioon. Tämä vähentääkin pelin viihdearvoa merkittävästi. Nopean ajon sijaan pitää tyytyä lähinnä vastustajien tönimiseen. Mario Kart 64:ää pelanneet laittanevat mieluummin sen kasetin sisään.

S.C.A.R.S. ei ole silti mikään huono peli. Pelastus tulee nelinpelimahdollisuuden muodossa. Hyvällä aseistuksella varustettua autoa voi siinä käyttää täysin keuhkoin 'kaikki-vastaan-kaikki'-moodissa, mikä onkin melkeinpä ratkiriemukasta sopivassa porukassa. Yksin konsolinsa ääressä istuville peliä ei viitsi suositella mustostokseksi.

HEIKOHKOA KOHKAAMISTA

Mielestäni Mario Kart 64 ei ollut niin hyvä kuin se olisi voinut olla – siitä saakka olen odottanut samantyylistä rallipeliä. Sain tilaisuuden nähdä Ubi Softin tiloissa ensimmäiset otteet S.C.A.R.S.-pelistä Nintendolle sekä pelata PlayStation-versiota, mikä ei ollutkaan hullumpi. Olin kuitenkin vakuuttunut, että Nintendo-versiosta tulisi parempi. Mutta sain pettyä.

PlaySation-versio oli hieman sekava, mutta S.C.A.R.S. Nintendo 64:lle on heikompi tapaus. Muistikortin pakollisuus heti ensimmäisen turnauksen jälkeen ei myöskään miellytä. Jään odottamaan sitä täydellistä rallipeliä, sillä aikaa tätäkin pelailee.

Mikko 78

GRAFIIKKA	82	TUNTUMA	86	YHTEENSÄ
Hieman sotkuista		Konsoli fuskaa aivan liikaa		Rallipeli, joka ei tavoita tunnelmaa
ÄÄNET	70	HAASTE	80	**83**
Ei puhuta musiikista		Mitä useampi pelaaja, sitä hauskempaa		

kolikkopelit

Capcom, Sega ja SNK ovat maailman johtavat beat 'em up -pelien suunnittelijat. Tällä kertaa tsekkaamme kunkin firman uusimman hallipelin tähän lajityyppiin.

KING OF FIGHTERS '98

SNK • BEAT 'EM UP

King of Fighters '98 on viides osa SNK:n kokoelmasarjassa, jossa on monia tunnettuja hahmoja *Fatal Furysta* ja *Art of Fightingistä* mukana. Yhteensä pelissä on 38 hahmoa, joista valkata.

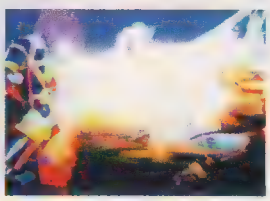
Niin Extra Modet vuosien 1994 ja 1995 peleistä kuin myös kahden viime vuoden Advanced Modet ovat mukana paranneltuina versioina. Extra Modessa ladataan voimamittari, aivan kuten ennenkin, painamalla A-, B- ja C-nappeja. Kaikkein voimakkaimmillaan ollessaan pelaaja voi käyttää erikoishyökkäystä. Joka kerta hävitessä hahmon voimamittari lyhenee, joten sen saa sitten nopeammin täyteen. Advanced Mode pitää sisällään nyt ladattavissa olevan energiamittarin, joka täyttyy, kun käyttää onnistuneesti erikoishyökkäystä. Näytön alalaidassa on nyt lisäksi lamppuja, joiden palaessa pääsee käyttämään erikoishyökkäyksiä. Kiintoisa piirre on myös se, että kun pelaaja häviää ja päättää jatkaa, hän saa ylimääräisen bonuksen.

TECH-ROMANCER

CAPCOM • BEAT 'EM UP

Capcomin viimeisimmän beat 'em up -pelin nimi on *Tech-Romancer*. Tällä kertaa peliin on rakennettu kolmiulotteinen käyttöliittymä Capcomin tavallisen 2D-mallin sijasta. Pelihahmoina on robotteja ja jos pelaa yksikseen, on mahdollisuus kahteen ylimääräiseen pelitapaan, jotka ovat Story Mode ja Challenge Mode. Story Mode pitää sisällään useita vaihtoehtoisia juonteita ja se minkä voi valita riippuu siitä miten pärjää kamppailuissa. Jos sen sijaan osaa lyödä vastustajansa perinteisessä taistelussa, on parasta vaihtaa Challenge Moden puolelle.

Kamppailut tapahtuvat niin maassa kuin ilmassakin ja hyvin ohjelmoitu kamera seuraa tapahtumia eri näkökulmista. Peli on suunniteltu siten, että halliversio voidaan kääntää ilman suurempia vaikeuksia PlayStationille. Tullaanko peli julkaisemaan myös täällä ja missä formaatissa, jää vielä nähtäväksi.



DYNAMITE COP

SEGA • BEAT 'EM UP

Die Hard Arcaden menestyksen jälkeen oli oikeastaan vain ajan kysymys ennen kuin uusi AM1-tuote tulisi pelihalleilla julki samaan genreen. Jatko-osan nimi on *Dynamite Cop* ja siinä voi jälleen pelata aiemmasta pelistä tuttuna sankarina, mutta mukana on myös kaksi uutta hahmoa.

Kullakin henkilöllä on omat erikoisominaisuutensa. Yksi on ase-ekspertti, toinen painija ja kolmas on erikoisen taitava potkimaan ja iskemään nyrkeillään. Vastustajat ovat nokkelampia kuin aiemmin ja vastaavat tällä kertaa kaikkiin hyökkäyksiin oikealla tavalla. Juoneen kuuluu presidentin tyttären vapauttaminen terroristien hallusta. Kiitos Model 2:n grafiikka on parantunut ja pahisten määrä näytöllä samalla lisääntynyt.

ohjaimet

Namcon uusi PlayStation-joystick on pakko-ostos sille, joka haluaa kehittyä todella hyväksi beat 'em upeissa. Vilkaisemme myös uutta täristelylisuketta N64:lle.

NAMCO ARCADE STICK

NAMCO • EGMONT • PLAYSTATION

Tässä on ohjain, joka tuo pelihallin tunnelman olohuoneeseen. Kuten laitteen nimi kertoo, se pyrkii luomaan pallotikulla ja isoilla helposti painettavilla napeilla mahdollisimman aidon pelihallikokemuksen.

Namco Arcade Stick sopii parhaiten kamppailupeleihin, mutta kelpaa oivallisesti myös ammuskelunimikkeisiin ja tasoloikkajuttuihin, kuten Klonoaan, G-Dariukseen ja Metal Slugiin.

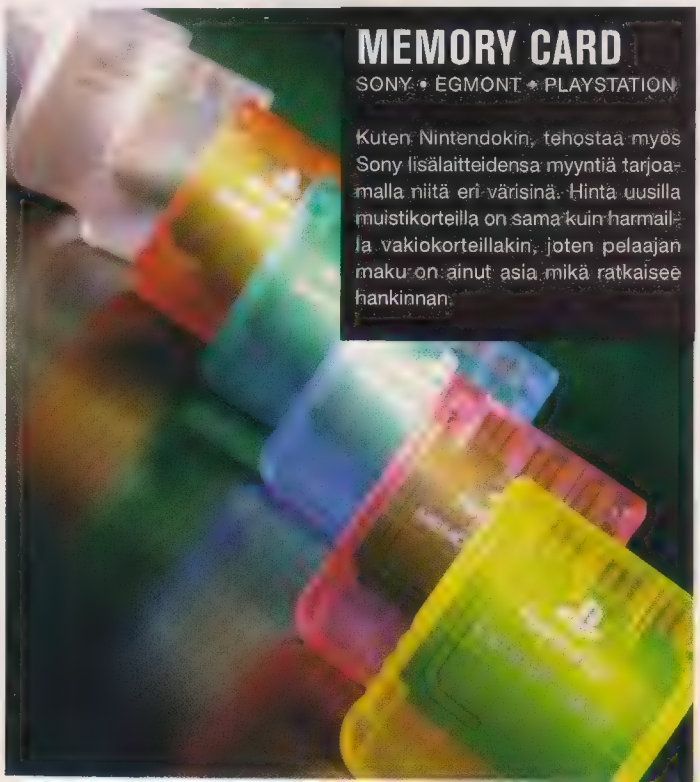
Vaihto tavallisesta PlayStationin ohjaimesta Namco Arcade Stickiin on melkoinen muutos, mutta jos haluat kehittyä yhtä taitavaksi Tekken 3:n kanssa kuin itäiset ystävämme Japanissa, tämä lisälaite on pakkohankinta.

RECHARGABLE JOLT PAK

JOYTECH • IMPORT • NINTENDO 64

Lisensoimattomien tuotteiden kanssa kannattaa aina olla hiukan varuillaan. Joidenkin lisälaitteiden kanssa voi, tosin lähinnä teoreettisesti, mennä jotain pieleen ja toisinaan valmistajat lupaavat kamojensa kykenevän liian paljoon. Tämä ei ole mikään yleissääntö ja on paljon hyviä oheislaitteita, mutta saattaa olla hyvä idea ainakin säilyttää ostokuitti siltä varalta, että jotain ikävää ilmenee. Kannattaa muistaa, että viralliset tuotteet yleensä ovat parempia kuin lisensoimattomat.

Mitä tulee Joytechin Rechargable Jolt Pakiin, siinä ei ole mitään varsinaisia heikkouksia. Tämän laitteen avulla voit itse säätää väristelyjen voimakkuuden. Lisäksi laite on hieman voimakkaampi kuin Nintendon oma Rumble Pak. Se ei myöskään tarvitse pattereita, koska koje ottaa sähköä adapterin avulla.



MEMORY CARD

SONY • EGMONT • PLAYSTATION

Kuten Nintendokin, tehostaa myös Sony lisälaitteidensa myyntiä tarjoamalla niitä eri värisinä. Hinta uusilla muistikorteilla on sama kuin harmailla vakiokorteillakin, joten pelaajan maku on ainut asia mikä ratkaisee hankinnan.

ADVANCED JOLT PAK

JOYTECH • IMPORT • NINTENDO 64

Advanced Jolt Pak ei ole aivan niin edistyksellinen kuin nimestä voisi päätellä. Se yhdistää muistikortin ja värinätoiminnon yhteen. Mitään muuta siitä ei löydy. Laite ei myöskään niinkään värisytä kovin paljon, vaan enemmänkin surisee. Joytechin Advanced Jolt Pak ei siis varsinaisesti tarjoa aivan sitä mitä firma lupaa.

HUOLLETUT PELIKONEET JA TARVIKKEET TAKUULLA

•

MAKSUTON NEUVONTA

•

VAIVATON POSTIMYYNTI

•

HUOLTO JA KORJAUS

•

KÄYTETTYJEN PELIEN VAIHTO JA OSTO (MYÖS KÄTEISELLÄ)
MYÖS VANHEMMAT PELIT JA KONEET

High Score

SE REILUN PELIN KAUPPA

MAKELÄNKATU 45 HKI (09) 825 1155

ASEMAKATU 29 OULU (08) 389 200

ARK 10-18 LA 10-16, GSM 040 523 5512

MAAILMAN JÄNNITTÄVIN PELILEHTI!

Haluatko tietää rankimmat uutuudet Nintendo 64:lle ja GameBoy:lle? Kiinnostaako uusi Dreamcast-konsoli? Mitä kuuluu Playstationille ja olisiko PC:lle hyviä pelejä?

Pelimestari on uusi lehti, joka ainoana suomalaisena pelilehtenä esittelee kaikkien eri pelilaitteiden pelejä! Pelimestarin maailmanlaajuinen toimituskunta takaa kuumat uutiset ja uutuuspelit Sinulle ensimmäisenä! Ole mukana pelissä jo ensimmäisestä numerosta alkaen - tilaa Pelimestari jo tänään!

Käytä hyväksesi supertarjouksemme - vain 99 mk ja pääset viideksi kuukaudeksi mestaruussarjaan! Tilaa heti oheisella kupongilla tai soita tilauspalveluun:
09 - 2200 1039

Vain Pelimestari hallitsee kaikki pelit!

Rankka tarjous:

5 kk tilausjakso, kestotilauksen ensimmäinen osa.

Vain 99 mk!

KYLLÄ! HALUAN TIETÄÄ KAIKEN.

Tilaan **Pelimestari**-lehden kestotilauksena! Ensimmäinen tilausjakso on 5 kuukautta, jonka saan **superedullisesti 99 markalla!** Tämän jälkeen tilaukseni uudistuu automaattisesti kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on **aina edullisempi** kuin vastaava määräaikaistilaus! Saan joka kuukausi Suomen monipuolisimman peleihin erikoistuneen lehden. Tällä kupongilla tilaukseni alkaa numerosta 1 (kuvassa).

Nimi

Lähiosoite

Postinro ja postitoimipaikka

Kotipuhelin, myös suuntanro

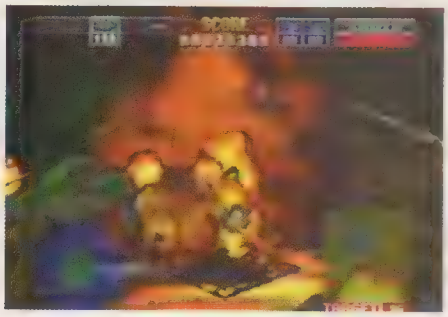
Allekirjoitus (alle 18-v. holhoojan)

Nintendo 64 N64-logo and GameBoy are ™ Nintendo
Dreamcast is a ™ of Sega. PlayStation and PS-logo are ™ of Sony. All ™ and registered ™ acknowledged.
Pelimestari is a ™ of Euromedia Publishing Oy. All rights reserved. We rule.

LUONNE — Ammuskelu
JULKAISIJA — Midway
VALMISTAJA — Seta
JAKELU — Bergsala
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1

Electronic Artsin *Strike*-sarjan konvertoimista odottaville Setan *Chopper Attack* tarjoaa jonkinlaista odotteluhuvia.

Chopper Attack



Ensivaikutelma pelistä on, että tekijät ovat vilkuilleet Capcomin *UN Squadronin* suuntaan peliä tehdessään. Kysymyksessä on tietenkin täysiverinen ammuskelupeli, jossa riittää valinnan varaa aseistuksen suhteen. Ohjuksia on joka makuun, käytettäväksi maalla ja ilmassa. Parhaat aseet maksavat tietenkin maltaita, joita ansaitaan – kuinkas muuten - vihollisia lahtaamalla.

Chopper Attack tarjoaa viihdettä parinteisen kertomuksen päälle liimattuna: tehtävänä on pelastaa omia sotilaita ja tuhota viholliskohteita. Viholliset yrittävät tietenkin tehdä kaikkensa, jottei tämä onnistuisi. Pelissä liikkuminen on aika vapaata, mikä tarjoaa mahdollisuuden yllätyksellistenkin hyökkäystaktiikoiden toteuttamiseen. Alussa aika kuluu kuitenkin lähinnä helikopterin hallinnan opetteluun, eikä kummoisista manoovereistä voi puhua. Maaston rajut vaihtelut voivat yllättää aloittelevan kopterinkuljettajan tuhoisin seurauksin.

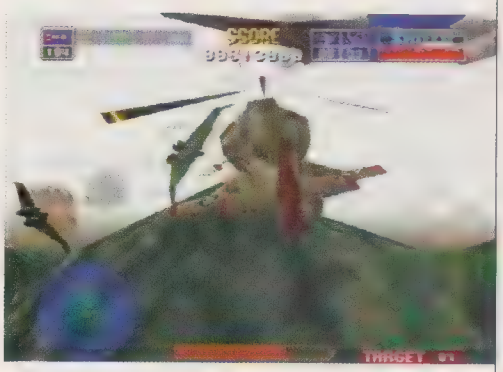
Grafiikka ei ole järin vaikuttavaa – tummat ja harmaat värit antavat aika raskaan vaikutelman ja laskevat pelin kiinnostavuutta. Kokonaisuutena peli ei tarjoa mitään ennennäkemätöntä, tosin kolmiulotteisuus on paremmin toteutettu kuin esimerkiksi *Nuclear Strikessa*. Suurmenestystä emme siis pelistä povaa, sen verran kuluneilla ideoilla tässä liikutaan. Pelistä löytyy kyllä valinnanvaraa esimerkiksi helikoptereissa, mutta niissä ei tunnu olevan suuria eroja toisiinsa nähden. *Chopper Attack* olisi voinut olla parempikin peli.

SKARPATKAA

Tässä rupeaa jo väsymään näihin Nintendo 64:lle tehtyihin keskinkertaisiin ammuskelupeleihin. Vain *Lylat Wars*, *Goldeneye 007* sekä *Turok* ovat olleet menestyksiä tällä saralla. Kummallisinta asiassa on se, että Midway paranteli peliä puolen vuoden ajan ostettuaan sen Setalta – ilman näkyviä tuloksia.

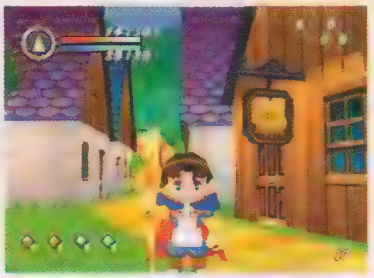
Kopteripelien faneille tämä menee parempia pelejä odotellessa, kyseessä ei ole mikään floppi. Kovin pitkään kyseistä peliä ei kuitenkaan jaksa vatkata.

Martti



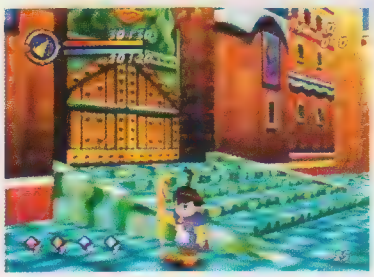
GRAFIIKKA **73**	TUNTUMA **77**	YHTEENSÄ
Puolivillaista grafiikka heikolla tempolla	Helppo ohjata, eikä virheitä esiinny	Melkein hyvä kopteripeli
ÄÄNET **76**	HAASTE **65**	**70**
Keskivertoa paremmat	Paria päivää kauempaa tuskin jaksaa monikaan	

LUONNE — RPG
JULKAISIJA — Konami
VALMISTAJA — Imagineer
JAKELU — Bergsala
MYYNNISSÄ — Marraskuu
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muistikortti
MUUT KONEET —



Holy Magic Century

Nintendo 64 on vihdoin saanut roolipelin. Tienraivaaja kärsii valitettavasti pakollisista lastentaudeista.



Roolipeleistä on yhä enemmän tulossa yhtä tärkeä genre kuin beat 'em up - ja rallipeleistä. Pelivalmistajat eivät välttämättä ole vielä heränneet kasvavaan kysyntään. Imagineer-yhtiön *Holy Magic Centurya* kaivattiin lähinnä yhdestä syystä – se on RPG-luomus Nintendo 64:lle. Koska roolipelit ovat puuttuneet konsolilta, enemmistö seikkailupelien pelaajista on valinnut PlayStationin sen muutenkin laajemman tarjonnan takia.

Holy Magic Century pitää sisällään totutut RPG-kliseet. Nuorukaisen pitää pelastaa valtakunta ja päihittää paha äijä, joka tässä tapauksessa on nimeltään Mammon.

Alussa pistää ensimmäisenä silmään pelistä huokuva visuaalinen varmuus. Imagineer on luonut kauniit ja lämminväriset maisemat. Luostari, jossa nuori sankari saa tehtävänsä, on (kuten kaikki muukin) viimeisen päälle viimeistelty, jopa yksitoikkoisuuteen asti.

Aseita ei pahemmin ole, joten päähenkilö Brianin pitää tulla toimeen maagisilla kyvyillään. Hän pystyy hallitsemaan neljää elementtiä, vettä, maata, tulta ja tuulta. Brianin taika väkevöityy sitä mukaa kun kokemuspisteitä karttuu. Matkan varrelta löytyy myös erilaisia apuneuvoja, kuten asiaan kuuluu. Sankari osaa kesyttää henkiä ja voi hyödyntää niiden maagista substanssia omien valmiuksiensa kehittämiseen.

Tämän tyyppisissä perinteisissä roolipeleissä taistelujaksoilla on merkittävä asema, mutta Imagineer on tässä kohtaa mennyt metsään. Jos *Final Fantasy VII*:n taistelujaksot puudutti-vat, niin *Holy Magic Centuryn* taistelut ovat nuijanukutuksen luokkaa. Paitsi että kameravinkkelit tekevät tepposet, niin taistelujaksot ovat äärimmäisen pitkäveteisiä ja suorastaan kornin kömpelöitä.

Tehtävät ovat turhan yksiviivaisia eivätkä tarjoa minkäänlaisia yllätyksiä. Sääli, että pelistä tuli tällainen floppi.

Holy Magic Century ei jää historiaan tuotteena, joka mullisti pelimaailman. Mutta se tullaan muistamaan tekeleenä, jonka monet ostivat *Zeldaa* odottaessaan.

TYLSÄ

Odotin peliltä oikeasti paljon. En halunnut millään uskoa, että peli on niin kehno kuin kerrottiin. Se näyttikin niin hyvältä kaikissa kuvissa. Nyt on pakko myöntää, että pinta on pintaa; komeat kuoret eivät tee hyvää RPG:tä.

Ilmeisesti rooli- ja seikkailupelejä osaa tehdä vain hyvin harva pelifirma. Eikä Imagineer kuulu niihin. Kestäkää ja odottakaa Zeldaa.

Martti 67

GRAFIIKKA 83	TUNTUMA 63	YHTEENSÄ
Viehättävää, mutta tasapaksua jälkeä.	**Tahmaa ja jähmää. Tätä puolta olisi varsinkin pitänyt työstää.**	**RPG-esikoinen, joka olisi saanut olla parempi.**
ÄÄNET 74	HAASTE 62	**70**
Epätasaista. Useimmiten häiritsevää musakkia.	**Liian lyhyt, lattea ja yksitoikkoinen seikkailu.**	

LUONNE	Kilpa-ajo
JULKAISIJA	Electronic Arts
VALMISTAJA	Delphine
JAKELU	EA Nordic
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 2

Moto Racer oli hienoinen menestys, ainakin PC-versiona. Pakollinen kakkososa on nyt ruodittavana.

Moto Racer 2

Moottoripyöräpelejä ei ole markkinoilla liikaa, ei ainakaan jos määrää verrataan erilaisiin autopeleihin. Tämä on sinänsä hieman outoa, onhan kahdella pyörällä kaahaaminen hauskempaa kuin neljällä. Delphine jatkaa Moto Racer-sarjaa, tässä versiossa on uusia ratoja ja toimintoja. Kyseessä on tälläkin kertaa eräänlainen motocrossin ja maantieajon yhdistelmä.

Harjoitellakseen pitää vääntää yksittäisiäkin ratoja, mutta varsinainen kiinnostuksen kohde on tietenkin mestaruuskilpailu. Pelissä on viisi erilaista kilpailutyyppiä, vaihdelleen puhtaasta maantieajosta motocrossiin sekä näiden yhdistelmiin. Ratoja on kaikkiaan 32, erilaisia teemoja sään ja päivänvalon suhteen siis riittää.

Mielenkiintoinen uutuus on rataeditori, jolla pystyy joko muuntelemaan olemassaolevia ratoja tai luomaan kokonaan uusia. Hauska, mutta hieman turhan monimutkaisesti toteutettu ominaisuus, sillä ainakaan testiryhmältä ei uusien ratojen luonti oikein tahtonut luonnistua kyseisellä työkalulla. Mutta valmiissakin radoissa riittää päristeltävää.

Ensimmäiseen versioon verrattuna *Moto Racer 2* tuntuu helpommalta ja muistuttaa enemmän kolikkopelejä tuntumaltaan. Kyseessä ei siis ole mikään rallisimulaattori, mikä voidaan lukea joko plussaksi tai miinukseksi katsantokannasta riippuen.

MELKO HYVÄ, MUTTA

Jään edelleen odottamaan motocross-peliä, joka olisi vertailukelpoinen *Gran Turismon* tai *Colin McRae Rallyn* kanssa. Vaikuttaa ihan siltä, kuin todellisen moottoripyörätuntuman aikaansaaminen olisi huomattavasti vaikeampaa kuin autoilussa.

Vaikka *Moto Racer 2* ei täytäkään täydellisen motocross-pelin tuntomerkkejä, on sitä ihan mukava pelata. Puuhaa riittää jo pelkästään 32 radan läpiajossa. Todellinen ajotuntuma jää puuttumaan, vaikka tämä peli onkin parempi kuin useimmat muut alan yritelmät yhteensä. Jotain selkeää parannusta olisi silti odottanut verrattuna ensimmäiseen Moto Racer-peliin, muutakin kuin laajuus ja nopeus.

GRAFIIKKA 80
Nopea ja siisti, mutta yksityiskohdat puuttuvat

TUNTUMA 75
Turhan helppo ajettava

ÄÄNET 75
Rallimusaa ja hyviä efektejä

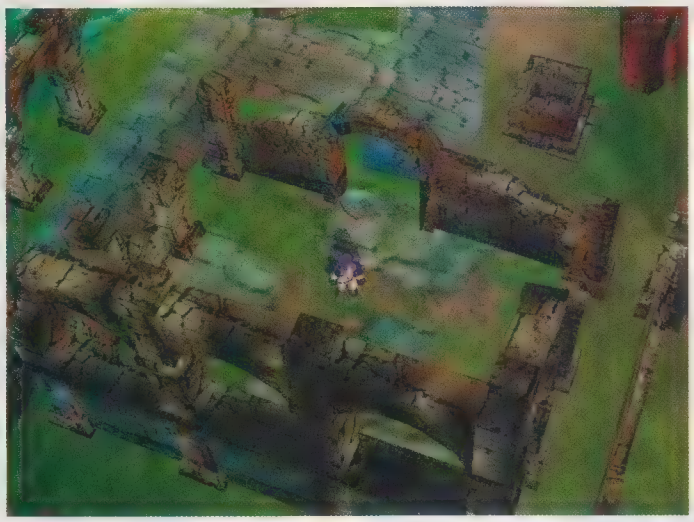
HAASTE 80
Ihan kelpo peli, mutta jotain silti uupuu

YHTEENSÄ
Ei tavoita oikeaa MC-fiilistä

78

rpg

Päätelleen jo laajaksi kasvaneesta pelitarjonnasta, Dreamcastista on tulossa Segan toistaiseksi paras konsoli. Nyt on tulossa roolipelikin.



CLIMAX LANDERS

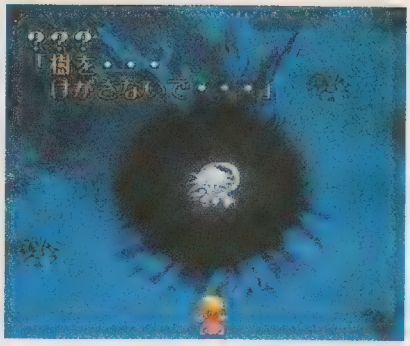
CLIMAX • DREAMCAST

Climax on se firma, joka suunnitteli Mega Drive -klassikko *Landstalkerin* ja jonka parhaat hahmoluomukset olivat mukana PlayStation-peli *Alundrassa*. Joulukuussa he tekevät Dreamcast-debyyttinsä toimintaseikkailullisella *Blue Stingerillä*, mutta vieläkin lupaavammalta vaikuttaa tämä RPG, joka tulee ulos ensi keväänä.

Climax Landers lainaa juonteita niin vanhemmista Climax-peleistä kuin muistakin suosituista roolipeleistä. Samoin kuin *Chrono Triggerissäkin*, pelaaja matkaa ajassa kumppaniensa kanssa, ja kaikki luolat ja sokkelot muuttuvat toisenlaisiksi joka kerta, kun niihin menee sisään, samaan tapaan kuin *Azure Dreamsissa*. Monet seikkailun kuluessa esiintyvistä hahmoista on lisäksi otettu *Landstalkerista* ja *Dark Saviourista*. Sword on kuitenkin täysin uusi hahmo, ja koko pelissä on kyse juuri hänen tarinastansa.

Tällä kertaa Climax on päättänyt tehdä RPG:stään tekstikomennoilla ohjautuvan. Toimintapainotteisuus tulee silti hyvin esille *Climax Landersissa*. Eikä vähiten sen takia, että hahmot näyttävät täsmälleen samanlaisilta kuin ennenkin.

***Climax Landersin* hahmot tuovat mieleen *Landstalkerin* ja *Alundran*. Mikä saattaa johtua siitä, että kaikkien kolmen seikkailun taustalla on sama suunnittelutiimi.**



TALES OF PHANTASIA

NAMCO • PLAYSTATION

Namco julkaisi viimeisen SNES-pelinsä Japanissa 1995. Se oli 48 megan suuruinen RPG nimeltään *Tales of Phantasia*. Viime vuoden lopulla tuli lopulta jatko-osa nimeltä *Tales of Destiny* ja kiitos tuon pelin menestyksen julkaistaan jatko-osa nyt myös PlayStationille.

Erona moniin muihin pelivalmistajiin, jotka julkaisevat uudelleen vanhoja klassikkojaan, Namco on päättänyt muunnella osia peleistänsä. Ennen kaikkea grafiikkaa on piirretty uusiksi, jotta päästäisiin samalle tasolle kuin *Tales of Destinyssä*. Uusi versio pitää sisällään myös useita uusia tapahtumia ja kaikki hahmot ovat saaneet oikeat äänet. Production I.G. -animaatiostudion avustuksella Namco on lisäksi tuottanut uudet johdanto-, väli- ja loppuosiot.

Päivitetty versio *Tales of Phantasiasta* julkaistaan Japanissa vuodenvaihteessa, samaan aikaan kun me Euroopassa pääsemme pelaamaan jatko-osaa.

EVOLUTION

STING • DREAMCAST

Sting tunnetaan parhaiten SNES-peli *Treasure Hunter G*:n suunnittelusta Squarelle. Firman ensimmäinen Dreamcast-projekti on nimeltään *Evolution* ja se on melko perinteinen RPG strategisin juontein, hieman samaan tapaan kuin *Treasure Hunter G*.

16-vuotias orpo poika, joka on pelin päähroolissa, lähtee eräänä päivänä vanhoille raunioille kahden ystävänsä kanssa. Niiden sisältä he löytävät jälkiä muinaisesta sivilisaatiosta ja löytävät mystisen lentolaitteen, jolla he sitten ajautuvat seikkailuun.

Evolution on tekstipohjainen, mutta taistelut ovat kuitenkin tavallista enemmän strategiapainotteisia. Samoin kuin *Climax Landersissa* uusia luolia ilmaantuu joka kerta, kun pelaaja astuu niihin sisälle. Pidetään peukkuja, että *Evolution* julkaistaan täällä samaan aikaan, kun Dreamcast tulee markkinoille ensi syksynä.

KIRJEITÄ

Osoite: Super Power/RPG, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere

Hei SP!
1. Olen kuullut, ettei Parasite Eve tulisi lainkaan Suomeen. Onko tosi?
2. Monestako cd-levystä Parasite Eve koostuu?
3. Tuleeko Final Fantasy VIII sisältämään paljon romanttisia juonteita?
4.Milloin FF VIII julkaistaan Suomessa? Olen kuullut, että joutuisimme odottamaan jouluun 1999.

Niko

Hei,
Valitettavasti tuo on totta. Parasite Eveä ei tulla julkaisemaan Suomessa.
2. Kaksi.
3. Aika paljon, jos on uskominen käsikirjoituksen tekijää.
4. Mitään virallista julkaisupäivää ei vielä ole sen paremmin Japaniin, USA:han kuin Eurooppaankaan. Mutta tuskin ▮▮ ainakaan ennen kesää tulee.
Topi

Hei Topi,
Ovatko Dragon Warrior ja Dragon Quest samaa pelisarjaa? Olen pelannut Dragon Warrior IV:tä ja jotain Dragon Quest -peliä ja ne muistuttivat kovasti toisiaan.

Ragnar forever

Hei,
Dragon Warrior on jenkkiversio Dragon Questista. Eli pelit ovat itse asiassa samat.
Topi

Moi RPG-osasto!
1. Tuleeko Rumble Pak olemaan käytettävissä pelissä Legend of Zelda: Ocarina of Time?
2. Tiedän, että USA:sta voi tilata Final Fantasy SNES-peliä, mutta löytyykö Euroopasta jotain versiota, jota voisi pelata tavallisella täkäläisellä Super NES:illä?
3. Aikooko Rare tehdä RPG:tä Nintendo 64:lle?
4. Olen kuullut, ettei Final Fantasy Tactics ole lainkaan samanlainen kuin Final Fantasy VII. Olenko oikeassa?
5. Näytitte lehdessänne kuvia Final Fantasy -pelistä. Oliko se PlayStation-peli vai SNES-peli?
Kiitti hyvästä lehdestä.

Flavius

Hei,
1. Kyllä.
2. Sen paremmin FF II:ta kuin III:akaan ei ole saatavilla PAL-versiona.
3. Ei ainakaan tämän hetken tietojen perusteella.
4. Huolimatta nimien samankaltaisuudesta, eivät pelit muistuta toisiaan erityisemmin. Final Fantasy Tactics on paljon strategiapainotteisempi kuin Final Fantasy VII.
5. Ne olivat Final Fantasy V:n PlayStation-version kuvia, mutta lyhyttä introa lukuunottamatta SNES-versio on identtinen siihen verrattuna.
Topi

Vinkit

Pistä pelivinkit kiertoon

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB

PL 317, 33101 TAMPERE

MORTAL KOMBAT 4

NINTENDO 64

Se, että *Mortal Kombatin* kamppailut ovat muuttuneet kolmiulotteisiksi ei tarkoita sitä, että peli olisi muuttunut mitenkään erityisesti sitten viime näkemän. Tuntuma on suurin piirtein sama, mutta jotain uuttakin on toki mukana. Tässä tulee joitakin todella maukkaita koodeja, joilla pystyt kohentamaan kokonaisuutta.

Pelissä on salainen fuskuvalikko, jonka voi aktivoida menemällä Options-valikkoon, merkkaa Continues ja pidä sitten painettuna lukitsija + spring (C-vasen + C-oikea perusasetusten mukaisesti) noin kymmenessä sekunnissa. Fuskumenusta voit valkata Automatic Fatalitiesin. Sen jälkeen voit painaa Alas + Oikea, niin hahmosi tekee kuolettavan iskun vastustajallensa seuraavan ottelun aikana.

Jos olet kahden pelaajan ottelussa fuskumahkuja on useita. VS-näytöltä (jossa kahden hahmon naamat ovat vastakkain) löytyy kaksi numeroriviä, joilla on kummallakin tilaa kolmelle luvulle. Ensimmäistä säädellään käsiohjain ykkösestä ja toista kakkosesta. Ensimmäinen luvuista reagoi oikeaan lyöntinäppäimeen, toinen lukitusnäppäimeen ja kolmas alimpaan potkunäppäimeen. Seuraavat koodit ovat aktivoitavissa näiden numerorivien kautta:

001 001 Rajattomat taistelut
002 002 Asetaistelu
010 010 Estää maksimivammat
012 012 Noob Saibot
020 020 Verilöyly
050 050 Räjähdystaistelu
100 100 Estää heitot
110 110 Estää maksimivammat ja heitot
111 111 Ilmaiset aseet
123 123 Ilman voimia
222 222 Satunnaiset aseet
321 321 Suuret päät
333 333 Randper Kombat
444 444 Aseistettu ja vaarallinen
555 555 Valtavasti aseita
666 666 Äänetön taistelu

RATAKOODEJA:

011 011 Goro's Dungeon
022 022 Scorpion's Stage
033 033 Elder God Stage
044 044 Tomb Stage
055 055 Rain Stage
066 066 Reptiles Stage
101 101 Temple
202 202 Living Forest
303 303 Prison Stage
313 313 Snow Stage

Pelataksesi Goro-hahmona, sinun pitää hahmovalikossa valita Hidden, siirtää merkitsin kolmen askelman yli ja Shinnokin kohdalle, ja lopuksi painaa lukitsinta ja springiä samanaikaisesti.

Pelataksesi Noob Saibotilla, valitse Hidden, siirtyä kaksi askelmaa Reikon viereen ja lopuksi painaa lukitsinta ja springiä samanaikaisesti.

SUPER POWER

TENCHU
PLAYSTATION

Ninjapelejä löytyy kosolti, muttei monia erityisen hyviä. *Tenchu* nousee kuitenkin esiin massasta pelottavan hiljaisella tunnelmallaan ja suggestiivisella grafiikallaan. Pelin kuluessa on helposti mahdollista saada muutamia Katana-miekkoja vatsaansa, jolloin alkaa tuntea kummaa vetoa kokeilla hyviä fuskuja.

Paussaa peli ja painele Ylös, Ylös, Alas, Alas, Vasen, Oikea, Vasen, Oikea, Neliö ja Kolmio palauttaaksesi terveytesi. Monet pelin esineistä voi myös hakea huijauksella esille. Mene aseiden valintanäytölle ja painele taas sama yhdistelmä kuin aiemminkin, samalla kun pidät painettuna R1. Sitten voitkin taas jatkaa hutkimista!

WWF WARZONE
PLAYSTATION

PlayStationilla paini on ainakin yhtä kivaa kuin N64:llä. Grafiikassa ei ole suurta eroa ja painijat ovat ainakin yhtä tylyjä, mutta kaikki ei ole yhtälaista ja seuraavat vinkit toimivat vain PlayStationilla.

PELAAMINEN CACTUKSENA JA DUDENA
Voita WWF-titteli Challenge Modessa Mankind-hahmolla vaikeustasolla Hard tai Medium.

PELAAMINEN SUENA
Voita WWF-titteli Challenge Modessa Bret Hartina tai Owen Hartina vaikeustasolla Hard tai Medium.

PELAAMINEN VALMENTAJANA
Aloita Training. Valkkaa ensiksi Custom ja sitten Trainer hahmoksi.

UUDET VAATTEET
Voittamalla WWF-tittelin vaikeustasolla Medium tai Hard saat mahdollisuuden saada uusia asusteita ja varusteita.

LUO NAISHAHMOJA
Jos voitat WWF-tittelin Hollywood Hoganilla tai Shawn Michaelsilla, saat mahdollisuuden luoda naispainijoita.

SUURET PÄÄT
Voita WWF-titteli British Bulldogilla vaikeustasolla Medium tai Hard.

PILKKAA VASTUSTAJAASI
Paina joko Isku + Lukitus taikka Ote + Potku ottelun kuluessa.

SAN FRANSISCO RUSH
PLAYSTATION

Makuja on erilaisia. Kaikki eivät tykkää *San Fransisco Rushista*, mutta sillä on myös uskolliset faninsa, jotka rakastavat hypähdellä hallitsemattomasti autollaan läpi San Fransiscon mäkisten katujen jarrut kirskuen.

Saadaksesi käyttöoikeuden kaikkiin ajokkeihin, mene Options-valikkoon ja painele KOLMIO, NELIÖ, NELIÖ, RISTI, R1.

PELISSÄ ON MYÖS ERIKOISAJOKKEJA, JOITA VOIT KÄYTTÄÄ.

Truck: Valkkaa mikä auto hyvänsä ja pidä sitten painettuna L1, kunnes kilpailu alkaa.

Buggy: Valkkaa mikä hyvänsä auto ja pidä sitten painettuna R1 kunnes kilpailu alkaa.

Salainen auto: Valkkaa mikä hyvänsä auto ja pidä sitten painettuna R1+R2 kunnes kilpa alkaa.

Voit osallistua kilpailuun jopa UFO ajokkinasi. Pidä painettuna kaikkia L- ja R-nappeja, kun valitset autoa. Pidä nappeja alhaalla, kunnes tulet näytölle, jossa valitset vaihteiston, ja paina sitten RASTI. Lopuksi sinun pitää vielä painaa KOLMIO ja pitaa se alhaalla, kunnes kilpa alkaa.

WWF WARZONE
NINTENDO 64

Tämä peli on mannaa jokaiselle painin ystävälle, joka omistaa Nintendo 64:n. Tämän hauskempaa on tuskin koskaan ollut leikkiä väkivaltaista riehujaa kehäneliössä. Lisäksi pelistä löytyy riemun kattoon nostavia fuskumahkuja. Painamalla jotakin seuraavista yhdistelmistä pelin kuluessa, pystyt kutsumaan avuksesi jonkun muista painijoista. Joudut tosin hylätyksi moisesta tempusta, mutta lupaamme, että se on vaivan arvoista.

Ahmed	**L, R, Z, C-Alas, Ylös**	**Mosh**	**L, R, Z, C-Alas, Alas**
Bret Hart	**L, R, Z, C-Vasen, Vasen**	**Owen Hart**	**L, R, Z, C-Alas, Vasen**
Bulldog	**L, R, Z, A, Vasen**	**Rock**	**L, R, Z, A, Oikea**
Faaroq	**L, R, Z, B, Ylös**	**Shawn Michaels**	**L, R, Z, B, Vasen**
Goldust	**L, R, Z, B, Oikea**	**Steve Austin**	**L, R, Z, A, Ylös**
Kane	**L, R, Z, B, Alas**	**Trasher**	**L, R, Z, C-Vasen, Alas**
Shamrock	**L, R, Z, A, Alas**	**Triple**	**L, R, Z, C-Vasen, Oikea**
Mankind	**L, R, Z, C-Vasen, Ylös**	**Undertaker**	**L, R, Z, C-Alas, Oikea**

F-ZERO X
NINTENDO 64

Nintendon vanhat SNES-klassikot ovat tulleet takaisin uudessa muodossa. *F-Zero X* on uskomattoman nopea ja sulava peli, jossa sekä pelituntuma että reaktiokyky asetetaan kovalle koetukselle.

Mukana on lukuisia ratoja, autoja ja vaikeusasteita, joissa rypeä, mutta saadakseen pääsyn niihin pitää osata ajaa taiten. Tai sitten fuskata.

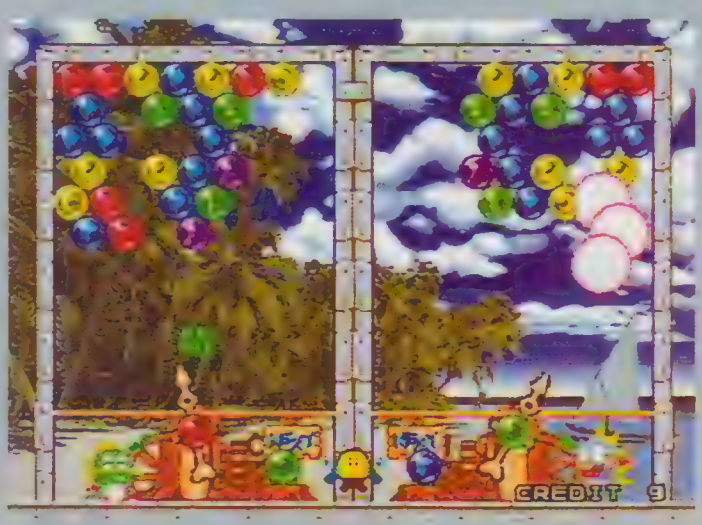
Käyttökelpoisin huijaus on se, joka avaa kaikki radat, vaikeusasteet ja ajokit käyttöön.
Mene Mode Selection -näyttöön ja painele L, Z, R, C-Ylös, C-Alas, C-Vasen, C-Oikea ja Start, jolloin tapahtuu yhtä jos toistakin.
Jos onnistuit näpyttelemään oikein kuuluu sävelmä ja näytön värit katoavat hetkeksi.

Toinen pikku kikka sallii sinun supistaa kaikki ajokit minikokoisiksi. Se onnistuu kun ajokkien valintanäytöllä pidät painettuna L ja R sekä samanaikaisesti painelet C-Alas ja C-Vasen.
Lisäksi voit valita ajokkisi värin sillä näytöllä, jolta valitaan ajokin ominaisuudet.

FLUID
PLAYSTATION

Fluid on poikkeava peli. Se jolla ei ole kylliksi kärsivällisyyttä pelata tätä hidastempoista peliä, tekee oikein kokeillessaan näitä pikku vinkkejä, jotka tarjoilemme teille.

Saadaksesi kultaisen delfiinin, merkkaa Start päävalikossa ja paina sitten yhdistelmä Alas, Ylös, Oikea, Vasen, Rasti. Jos onnistuit, kuuluu ääni.



BUST-A-MOVE 2
NINTENDO 64

Vaikka Bust-a-Move 2 onkin jo yli vuoden vanha, riittää sen pelaamisessa edelleen hupia. Peli sitäpaitsi pitää sisällään joukon kätkettyjä tehtäviä. Saadaksesi esille kätketyt tehtävät, toimi seuraavasti:

Mene päävalikkoon ja painele Vasen, Ylös, Oikea, Alas. Jos onnistuit, saat näytölle pienen vihreän ukkelin. Nyt pitäisi Puzzle Modessa olla uusi valintamahdollisuus, Another World. Valitse Another World, niin löydät täysin uudenlaisen tehtävän.

ARMOURED CORE
PLAYSTATION

Kuulutko niihin, jotka tykkäävät katsella tuimien taistelurobottien yhteenottoja aitoon manga-tyyliin? Sitten *Armoured Core* kuuluu sinun PlayStation-hyllyllesi. Voit säädellä peliä oman makusi mukaan seuraavin keinoin:

ENSIMMÄISEN HENKILÖN NÄKÖKULMA
Paina NELIÖ + KOLMIO + START päästäksesi takaisin peliin.

NOPEA KAMERAKULMA
Paina YMPYRÄ + RISTI + START, ja sitten START päästäksesi takaisin peliin. Paina START kahdesti kytkeäksesi fuskun pois.

VAIHDA TAUSTOJA
Merkkaa jokin tunnus ja mene Edit-näytölle. Pidä sitten painettuna kaikki L- ja R-napit ja paina START.

VAIHDA AJAJANIMIÄ
Mene Garageen ja merkkaa Change AC Name. Pidä painettuna L1 + R2 + Oikea ja paina RASTI ja sitten suoraan NELIÖ.

ALL-STAR BASEBALL '99
NINTENDO 64

Eläköön lippikset ja mailat. Pesäpallokausi on jo ohi Suomessa, muttei Nintendo 64:n Baseball-kausi. All-Star Baseball '99 on kiintoisa peli kaikille, jotka tykkäävät USA:n kansallispelistä numero yksi, ja tässä tulee muutamia jänniä koodeja peliin.

PRPPAPLYR – **Muuttaa pelaajasi paperinukeiksi.**
GOTHELIUM – **Suurentaa pelaajien päät ja mailat.**
ATEMBYIK – **Painele tämä koodi, niin pääset täysin uudelle Maan ulkopuoliselle stadionille pelaamaan, yhdessä asiaankuuluvien Maan ulkopuolisten pelaajien kera.**

CIRCUIT BREAKERS

PLAYSTATION

Circuit Breakers on yksi monista mini-racing-peleistä, joita taannoin julkaistiin, ja siitä voi olla toisinaan todella paljon hupia. Seuraavien vinkkien avulla saat pelistäsi irti eniten.

SARJATULI (VAIN MULTIPLAYER)

Mene Circuit Selection -näytölle ja paina YMPYRÄ, RISTI, KOLMIO ja NELIÖ samanaikaisesti. Jos onnistuu, tulee pieni moottori näkyviin näytön alalaitaan.

AJA YLÖS JA ALAS (KAIKKI KILPAILUT)

Mene Circuit Selection -näyttöön ja paina L2, R2, ALAS ja RISTI samanaikaisesti. Jos onnistuit tulee näytön alalaitaan näkyville nuoli.

AVAA KAIKKI RADAT

Aloita peli yhdelle pelaajalle ja paussaa sitten peli Startilla. Mene Options-näyttöön ja valkkaa Sound. Merkkaa sitten Effects ja pidä L1 ja L2 alhaalla yhtaikaa.

KÄÄNTEISET RADAT MULTIPLAYERISSA

Valitse yksi rata ja paina Start + Risti + Neliö juuri kun autot ajavat tunneliin. Jos onnistuit tulevat autot takaisin tunneliin.

ERIKOISVARUSTELLUT AUTOT

Paina Ympyrä + Vasen kilpailun lähtölaskennan aikana.

WARGAMES

PLAYSTATION

Tämä peli, joka perustuu MGM:n klassiseen Wargames-filmiin, on ollut markkinoilla jo aika pitkään, mutta kenties kaikki eivät vieläkään ole selviytyneet sen lävitse. Tässä tulee muutamia helpottavia vinkkejä niille, jotka niitä tarvitsevat:

NORAD-tehtävä
Tsekin tasavalta:
O, ✖, O, O, ✖, ✖, O, ✖, O

Ural, Venäjä:
✖, ✖, O, ✖, ✖, ✖, ✖, O, O

Kairo, Egypti:
O, ■, ✖, O, O, ▲, O, ✖, ■

Kambodzha:
▲, ✖, O, O, ✖, ✖, ■, ▲, O

Sveitsin Alpit:
■, O, O, ■, O, ✖, ✖, O, ✖

Libya:
■, ✖, ✖, ✖, O, ■, O, ✖, ■

Channel Islands
O, O, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ■, O

Grenada:
■, ■, O, ▲, O, ▲, ✖, ▲, ▲

Louisianan suistomaat:
✖, ▲, O, ■, O, O, O, ✖, ■

Kiina, Pekingin lähellä:
O, ■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ■

Saudi-Arabia:
▲, ■, O, ✖, ▲, O, O, ✖, ■

Arctic Circle:
■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ✖, ▲

New York City:
✖, ✖, O, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ■

Omahan autiomaa:
O, ■, O, ✖, ■, ✖, ▲, O, ✖

WOPR-tehtävät
Floridan Key-saaret:
O, ✖, O, O, ✖, O, ✖, ✖, O

Irian Jaya:
■, ▲, ✖, ▲, ✖, O, ■, ✖, ▲

New England:
✖, ▲, O, ✖, ✖, O, O, O, ▲

Venäjä:
O, O, ■, ■, O, ✖, ▲, ✖, ✖

Bryssel:
✖, O, ✖, ▲, ▲, ■, O, ✖, ▲

Etelä-Afrikka:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ■, ✖, ✖, O

Hong Kong:
■, ✖, O, ▲, ✖, ✖, ■, O, ▲

Meksiko:
■, O, ▲, ▲, ✖, O, ✖, ✖, O

Beringin salmi:
✖, O, ■, ▲, O, ✖, ■, ✖, ▲

WETRIX

NINTENDO 64

Kaikille ongelmapelien ystäville on Wetrix parasta mitä pitkään aikaan on tapahtunut. Peliä voi muunnella kaikin tavoin ja sen kolmiulotteinen käyttöliittymä antaa myös nokkelaälyisille purtavaa. Seuraavilla vinkeillä peliä voi muunnella vielä lisää:

VAIHDA RAKENNELMAT

Kun olet selvittänyt kaikki 16 Practise-rataa, muuntuu päävalikon taustaväri punaiseksi ja sana Floor nousee esiin muiden valintamahdollisuuksien joukosta. Jos valkkaat Floorin, saat joukon uusia rakennelmia pelattaviksesi.

UUSIA TEHTÄVIÄ

Sen jälkeen, kun olet selvittänyt yllä olevan, sinun pitää hankkia arvosana OK kaikkiin paitsi Practiseen ja Multiplayeriin, joissa päävalikon taustaväri muuttuu vihreäksi. Jos klikkaat pientä sinistä hahmoa, joka näyttäytyy, saat näkyvillesi pienen ankan. Klikkaa siihen, niin saat uusia tehtäviä suoritettavaksesi.

Lukijakirjeet

Super Powerin peliasiantuntijat vastaavat lukijoiden visaisiin kysymyksiin osoitteessa: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere

Hei!

1. Tuleeko mustavalkoiselle Game Boylle enää uusia pelejä? 2. Tullaanko Pokemon julkaisemaan Euroopassa? 3. Miksei Final Fantasy Legend -peliä voi tilata yksinkertaisesti postitse?

Matti

Hei, Matti.

1. Tuskinpa. Mutta monia väripelejä pystyy pelaamaan myös vanhassa koneessa. Tosin tietysti vain mustavalkoisena. 2. Jos se myy hyvin USA:ssa, kuten se näyttääkin tekevän. 3. Koska sitä ei ole julkaistu meillä.

SP

Hei SP!

Tahtoisin tietää hiukan enemmän pelistä Legend of Zelda: Ocarina of Time. 1. Missä numerossa tulette arvostelemaan pelin? 2. Hiljattain kerroitte kestäneen n. 40 tuntia selvittää koko pelin. Sanoitte sen olevan suuri aikamäärä, mutta ei 40 tuntia minusta kovin paljon ole. 3. Tuleeko siihen vaihtelua yön ja päivän välillä? 4. Mitä aseita tulee mahdolliseksi käyttää?

Ilpo

Hei, Ilpo!

1. Luultavasti seuraavassa. 2. 40 tehokasta pelituntia on pitkä aika, ainakin verrattavissa aiempiin Zeldoihin. Lisäksi pelistä löytyy kosolti kätkettyjä paikkoja tutkittavaksi, joten ei ole mitään pelkoa, että pelaaja pitkästyisi Ocarina of Timen parissa ensiyrittämällä. 3. Kyllä. 4. Miekka, pommeja, vaarnoja, jousi muiden muassa.

SP

JOULUKILPAILUT!

Ensimmäisen kilpailumme palkintona jaamme **C2000**:n lahjoittaman upean ***Spyro the Dragon*-boksin.** Paketista löytyy itse PlayStation-pelikin kaiken muun tilpehöörin ohella, vau! Kerro meille mitä englannin kielen sana **"Insomniac"** tarkoittaa suomeksi!

Toisessa kilpailussamme taas kysytään **montako sivua** tässä kyseisessä upeassa konsolipelilehdessä, **Super Power**issa on tässä kuussa. Palkintoina viidelle upouusi hieno **Super Power-kansio**.

Säännöt ovat seuraavat: molempiin **1 vastaus**/ henkilö/ perhe tai ruokakunta. Vastaukset **vain postikortilla** 3.1.1999 mennessä osoitteeseen: Ihana Super Power, Kivat Kisat, Kaunis Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE. Voittajat julkistetaan numerossa 2/99!

TEKKEN 3-KISAN VOITTAJAT

Numerossa 10/98 olleen kisan voittaja, jolle jaettiin **C 2000**-firman anteliaasti lahjoittama *Tekken 3*-boxi **Vesa Maunu**, Rovaniemi. Uhkeat Super Power **-keräilykansiot** lähtivät seuraaville: **Martti Rysä**, Kotka, **Anne Mäkelä**, Alavus, **Jarno Niemelä**, Paltamo ja **Atte Silvan**, Muurola. Onnea voittajille + muille!

PUOLENKUUN PELIT

Nouda parhaat pelit liikkeistämme tai tilaa postimyynnistämme

08 - 33 66 44

PSX UUTUUDET

Apocalypse	369
Breath of Fire 3	369
Colin McRae Rally	369
Colony Wars 2	369
Cool Boarders 3	349
Crash Bandicoot 3	369
Duke Nukem-Time to Kill	369
Fifa Soccer 99	369
Fifth Element	249
Formula 1: 98 Edition	369
Future Cop 2100 LAPD	369
Medievil	349
Megaman X4	369
Megaman Legends	369
Mortal Kombat 4	249
NHL 99	329
O.D.T	369
Oddworld 2	369
Spyro the Dragon	369
Tekken 3	399
Tenchu	369
Test Drive 5	369
Toca Touring Car 2	369
Tomb Raider 3	369
Wild Arms	369

PSX PLATINUM

Alien Trilogy	199
Command & Conquer	199
Crash Bandicoot	199
Croc	199
Destruction Derby 2	199
Die Hard Trilogy	199
Formula 1	199
Grand Theft Auto	199
Hercules	199
International Soccer	199
Mickey's Wild Advent.	199
Micro Machines V3	199
Need for Speed	199
Pandemonium	199
Porsche Challenge	199
Rayman	199
Resident Evil	199
Tekken 2	199
Time Crisis	199
Toca Touring Car	199
Tomb Raider	199
Tommi Mäkinen Rally	199
V-Rally	199
Wipeout 2097	199
Worms	199

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	499
Banjo Kazooie	449
Body Harvest	499
Bomberman Hero	399
Chopper Attack	499
Diddy Kong Racing	399
F-Zero X	449
Fifa Soccer 99	499
Formula 1 World GP	449
Glover	399
Golden Eye 007	399
Holy Magic	449
International Soccer 98	499
Knife Edge	449
Mission Impossible	499
NHL 99	499
Top Gear Overdrive	499
Turok 2	499
V-Rally 64	499
Wipeout 64	499
Yoshi's Story	299
Zelda	499
N64:sen lisäohjain	249
Memory Expansion	249

TOIMITUSEHDOT

Toimituskulut 45 / lähetys, yli 300 mk:n arvoisista lähetykset 0 MK. Toimitukset postiennakolla. Pidätämme oikeuden **muutoksiin.**

LIIKKEEMME

JYVÄSKYLÄ
Väinönkatu 40
PUH: 014 - 666 899

LAHTI
Rautatienkatu 16
PUH: 03 - 7515151

OULU
Hallituskatu 11
PUH: 08 - 33 66 44

Morjensta!

Toivomme todella pääsevämme tällä kertaa kysymyssivulle tai muuten käymme vihaisiksi ja heitämme PlayStationimme seinään niin, että se hajoaa. Joten olkaa kilttejä ja vastatkaa.
1. Minkä verran suurinpiirtein tulevat Dreamcast-pelit maksamaan? 2. Milloin Metal Gear Solid julkaistaan täällä? Monelleko cd-levylle se menee? 3. Onko Spyro the Dragon niitä söpökkipelejä, jotka pitää piilottaa joka kerta, kun on kavereita kotona? 4. Tuleeko R4: Ridge Racer Type 4 olemaan enemmän Gran Turismon kaltainen kuin edelliset? 5. Julkaistaanko Tomb Raider III jouluksi?
Nikke ja Juhani

Hei,

1. Japanissa ne maksavat 5800 jeniä (n. 250 mk), eli saman kuin useimmat PlayStation-pelit. 2. Se ei tule ennen kuin ensi vuoden maaliskuussa ja ottaa tilaa pari cd:tä. 3. Ellette kehtaa myöntää itse pelaavanne suloista tasoloikkapeliä, olkaa varuillanne Spyro the Dragonin suhteen. 4. Kyllä. 5. Se julkaistaan ennakkotiedon mukaan marraskuun 20.
SP

Wuz up!

1. Tuleeko Final Fantasy -anime, josta kirjoititte jo kauan sitten, joskus julkaisuun täällä? 2. Onko totta, että Final Fantasy -aiheesta tehdään pitkä elokuva? 3. Tuleeko Backstreet Boysista tv-peliä? 4. Voiko Final Fantasy VII:ssä pelata Zackin kanssa?
Jenni

Hei!

1. Ei, mutta sitä voi tuoda USA:sta. Tosin sinulla pitää olla videolaite, jolla pystyy katselemaan myös NTSC-formaatin nauhoja, koska meillä normaali formaatti on PAL. 2. Kyllä. Square aikoo tehdä tietokoneanimoidun filmin, joka tulee ensi-iltaan Japanissa ensi vuoden lopulla. 3. Ei. 4. Ei.
SP

Hei SuperPower!

1. Selittäkää, mitä ovat Sega-systeemit 32X ja Mega CD? Ovatko ne Mega Driven oheistarvikkeita vai omia konsoleitaan? 2. Kun pelimyyjät ovat saaneet tietyn määrän konsoleita, esimerkiksi Segan Mega Driveä tai Nintendon Super NES:iä, ja firmat sitten julkaisevat uusia konsoleita, niin vanhat konsolit ja pelit katoavat hyllyiltä. Minne? 3. Master Systemille on tosi vaikea löytää pelejä. Mistä niitä voisi etsiä?
Toivo

Moi Toivo!

1. 32X ja Mega CD ovat koneita, jotka pitää kytkeä Mega Driveen. Ne eivät toimi erillisinä konsoleina. 2. Ne myydään pois ja valmistus lopetetaan. 3. Uusia Master System -pelejä ei ole valmistettu enää moneen vuoteen, joten ainut mitä voi tehdä, on metsästää käytettyjä kasetteja.
SP

Nintendon pomo Hirochi Yamauchi tulee jäämään eläkkeelle parin vuoden kuluessa. Vielä ei tiedetä kuka hänet korvaa.

Geist Force on vain yksi niistä vaikuttavista peleistä, joita Sega julkaisee Dreamcastille talvella.

Heippa.

1. Onko Sonic Adventure graafisesti Super Mario 64:n kaltainen? 2. Tuleeko Tomb Raider III Dreamcastille? 3. Milloin Dreamcast julkaistaan täällä? 4. Tuleeko Dreamcastille mitään hyviä ammuskelupelejä? 5. Milloin Tomb Raider -elokuva julkistetaan?
Robin

Hei Robin.

1. Joo, vaikka se on luonnollisestikin hienompi. 2. Ei. Core on ilmoittanut, ettei se suunnittele sarjaan Dreamcast-pelejä. 3. Syyskuussa 1999. 4. Geist Force on Segan tekemä shoot 'em up -peli Lylat Warsin tyyliin. 5. Ensi vuonna.
SP

TOP PLAYSTATION 20

PARHAAT PELIT
PARHAAT HINNAT

FUN-MAIL
INSINÖÖRINK. 2
00810 HELSINKI

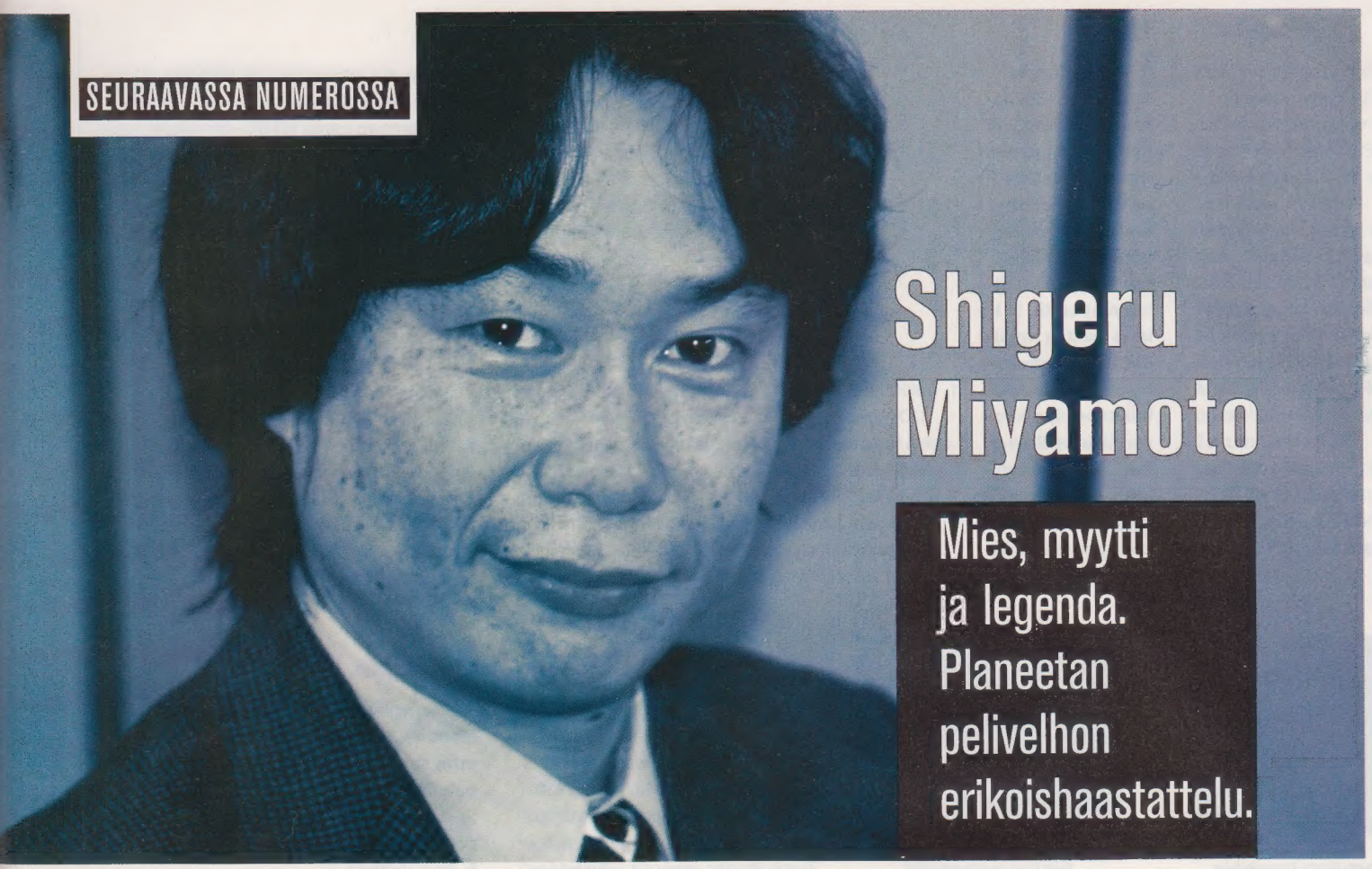
TILAUSPUHELIN:
ARK. 11-18, LA 10-16
09-700 173 53
FAX: 09-700 173 52

Toimitusehdot:
Tilaukset toimitetaan postiennakolla. Toimituskulut ovat 34,-/lähetys. Kaikissa tuotteissa on toimivuustakuu. Tuotteilla on 7 päivän palautusoikeus. Palautuksen edellytyksenä on, että tuote on uutta vastaavassa kunnossa (mahdollisista palautuksista kannattaa ensin sopia puhelimitse). Ilmoituksessa annetut ilmestymispäivämäärät ovat pelinvalmistajien ilmoittamia julkaisupäiviä tämän ilmoituksen mennessä painoon. Julkaisuaikatauluihin saattaa tulla muutoksia tai tuotteet voivat tilapäisesti loppua.

PLAYSTATION-PELIT:	POSTIMYYNTIHINTA:
CRASH BANDICOOT 3	295,-
FORMULA 1 '98	335,-
COLIN McRAE RALLY	315,-
TOMB RAIDER 3	315,-
RED ALERT RETALIATION	315,-
TEKKEN 3	315,-
DUKENUKEM-TIME TO KILL	315,-
GRAN TURISMO	315,-
HUGO	315,-
APOCALYPSE	335,-
TENCHU	335,-
NINJA	315,-
TOCA TOURING CAR 2	335,-
NHL '99	299,-
FIFA '99	299,-
NBA LIVE '99	299,-
COMMAND&CONQUER PLAT.	165,-
HERCULES PLAT.	165,-
G.T.A PLAT.	165,-
RESIDENT EVIL PLAT.	165,-

MEILTÄ MYÖS KAIKKI MUUT PELIT, KYSY!

SEURAAVASSA NUMEROSSA

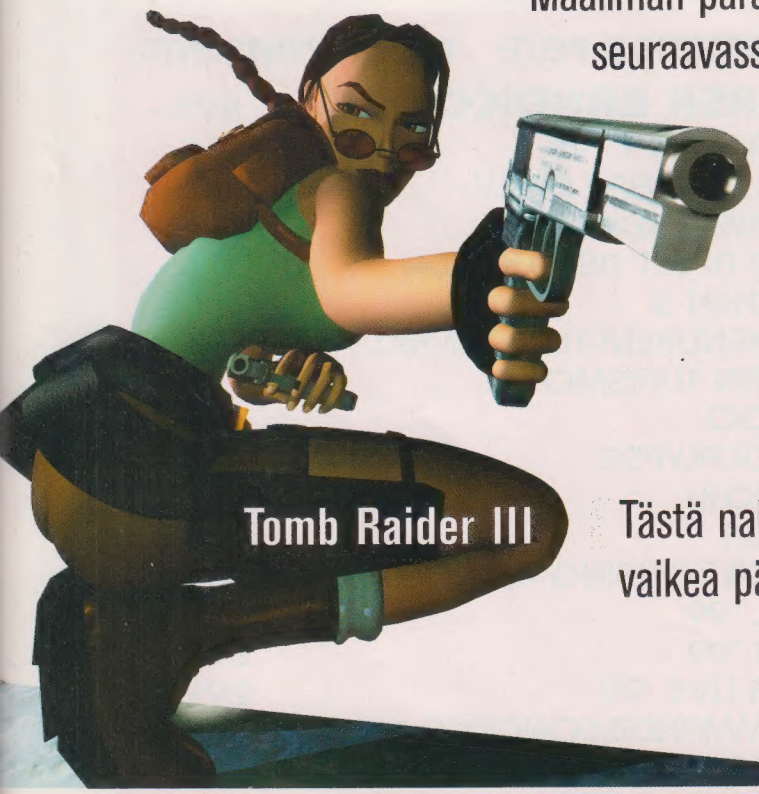


Shigeru Miyamoto

Mies, myytti ja legenda. Planeetan pelivelhon erikoishaastattelu.

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Maailman paras? Se selviää seuraavassa numerossa.



Tomb Raider III

Tästä naisesta on vaikea päästä eroon

Parasta Psygnosista sitten *Wipeout 2097*:n?

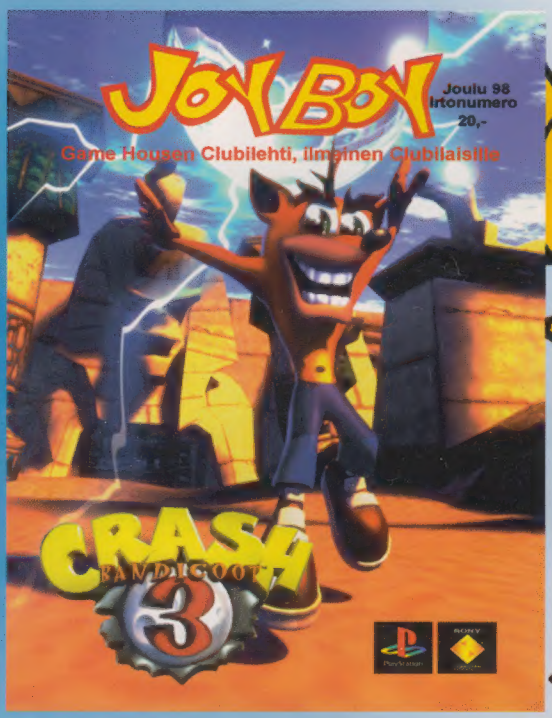
Arvostelussa lisäksi mm. *Crash Bandicoot 3, V-Rally 64, Libero Grande, Bust a Groove,* ja *Turok 2.*

ILMESTYY TAMMIKUUSSA

MYRSKYISÄÄ MENOA...
HÄMÄHÄKKIMIES
SPIDER-MAN
Nykin kuulu **verkkohemmo** seikkailee omassa lehdessään **13 kertaa** vuodessa.
MEGA
MARVEL
Mega-Marvel kruunaa riippuvuutesi.
Aina **yli sata sivua** tanakkaa Marvel-toimintaa.
6 kertaa vuodessa.
Tilaa numerosta
09-120 673
...RAIVOISAA RYTINÄÄ!
BUT --
THE KREE!
TULKOON MÄTTÖ!
TILAA MEGA-MARVEL TAI HÄMIS KOTIISI...
... JOS POSTILUUKKU KESTÄÄ!
... TAI OSTA LEHTIPISTEESTÄ!
THOR!
www.egmont-kustannus.fi
EGMONT KUSTANNUS

GAME HOUSE

Se on ilmestynyt!



Nimittäin Game Housen Joy Boy joulukuvasto!

Hae, tai tilaa omasi !

Kaikista hyvin varustetuista
Game House myymälöistä!

"ei muilta"!

GAME HOUSE

Tampere	Turku	Vantaa	Kuopio	Pori	Somero
33100	20100	01300	70110	28100	31400
Rautatienkatu 18	Eerikinkatu 17	Unikkotie 9	Suokatu 30	Valtakatu 5	Joensuuntie 26
p.03-223 1333	p.02-251 5690	p.09-873 3691	p.017-580 0560	p.02-641 5300	p.02-748 8247
F.03-254 0830	F.02-251 5808	F.09-873 3692	F.017-580 0561		

Kohta pelaa kaikki !